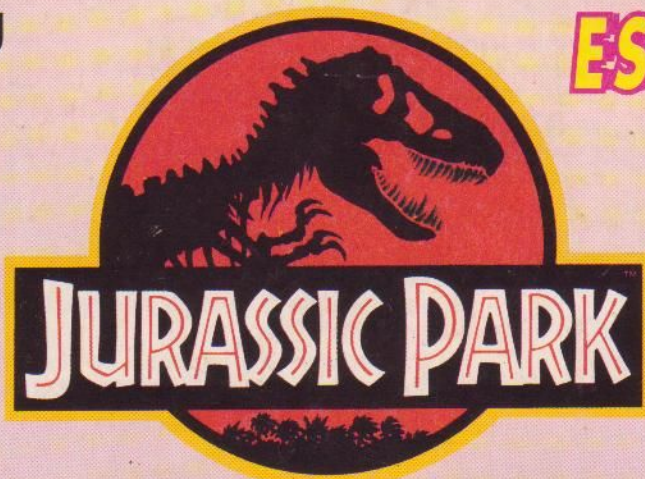
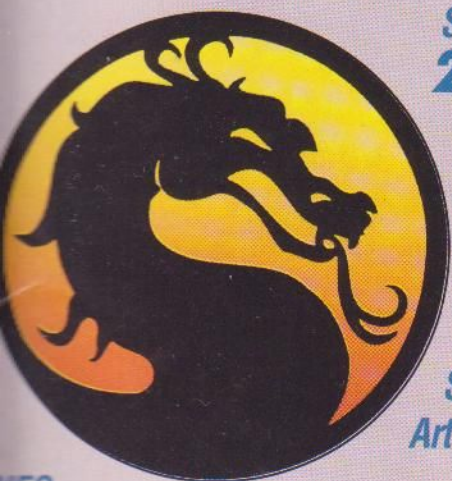
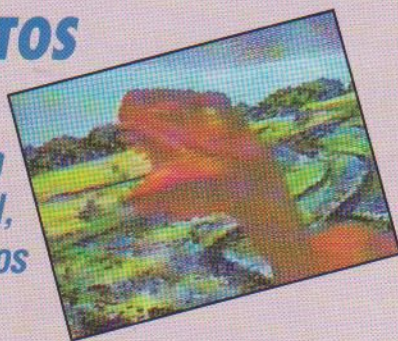
AÇÃO GAMES
CAMPEONATO NESCAU: A FINAL VEM AÍ
EDIÇÃO ESPECIAL DE FÉRIAS
46 NOVOS JOGOS
MEGA
SONIC SPINBALL
MORTAL KOMBAT
VIRTUA RACING
ALADDIN
A BELA E A FERA
JAMES POND 3
PATETA
PANTERA COR-DE-ROSA
FRAJOLA E PIU-PIU
SNES
MARIO ALL STARS
MORTAL KOMBAT
ART OF FIGHTING
SF2 TURBO
O IMPÉRIO CONTRA-ATACA
STAR TREK:A PRÓXIMA GERAÇÃO
PELÉ
PERNALONGA
CONFIRA AQUI
ISTO É 32 BITS!
O VIDEOGAME JÁ PODE TER ESTA IMAGEM
EDITORA AZUL
ISSN 0104-1630
9 770104 163000
38
SEGA PERTO DA REALIDADE VIRTUAL
JURASSIC PARK
MEGA E CD: IMAGENS INÉDITAS
44 PÁGINAS
COBRIMOS A SUPERFEIRA DE GAMES NOS STATES

START

COBRIMOS A CES CHICAGO, A MAIOR FEIRA MUNDIAL DE GAMES

SHOTS ESPECIAL

Você vai conhecer o fantástico sistema de 32 bits que os americanos lançam ainda este ano. Saiba também das últimas novidades da guerra entre Sega e Nintendo

MEGA: 25 LANÇAMENTOS

Em primeiríssima mão, as imagens de Jurassic Park para Mega e Sega CD. E ainda Sonic Spinball, Aladdin, Mortal Kombat e outros lançamentos chocantes

SNES: 21 NOVOS JOGOS

Super Mario volta à ativa com três jogos de uma vez. Pra quem curte pancadaria, os lançamentos são totalmente animais: SF2 Turbo, Mortal Kombat, Art of Fighting e World Heroes

NES
ALIEN 3 DEBULHADO FASE A FASE ATÉ O FINAL

SUPER NES

MEGA DRIVE

NINTENDO

MASTER SYSTEM

PC

ARCADES

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima , Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Deixa a gente brincar

Chegaram os PC Games da Tec Toy. Deixe a Tec Toy transformar o seu PC num caça soviético em plena batalha aérea, como em **Mig-29M Superfulcrum.** Ou, quem sabe, no vampiro sedento de **Night Hunter.** Se você prefere o crime organizado, entre na pele de Don Corleone em **The Godfathe**... para quem não é mico-de-circo, **Mon**... **Business** tem sempre um desafio lóg... E tem mais: Rotox, The Gold of the Azte... Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Shad... lands e Pit-Fighter. Todos com gráfic...

com o seu computador?

ritos tão incríveis que vão deixar sua
quina ainda mais quente.
ixe a Tec Toy tirar o seu computador
sério. Deixa, vai?

STREETS OF RAGE (Mega)
Como passar das mulheres morenas na oitava fase? Tem alguma outra manha no jogo?
DAVID A. DE ANDRADE
Nanuque, MG

Ao enfrentar as garotas, não deixe que elas te coloquem no meio da roda. Bata em uma de cada vez, alternadamente, até detoná-las. Agora, experimente este truque para conseguir mais Continues: na tela em que aparece o Game Over, faça a seqüência ←, ←, B, B, B, C, C, C e Start.

SONIC 2 (Master)
Já fiquei mais de três horas tentando achar a saída da segunda fase da Scrambled Egg Zone e nada. Ajudem-me.
MARCOS P. G. TEIXEIRA
Nova Odessa, SP

Olha Marcos, daqui pra fente as fases vão ser ainda mais cabeludas e você vai ter esta dificuldade até o final do jogo. O lance é experimentar os diversos caminhos, memorizando aqueles que não deram certo. Só assim chega-se ao final das fases. A saída desta onde você está empacado fica na parte superior, à direita, logo depois do local em que está a esmeralda.

X-MEN (Mega)
Passando do chefe da segunda fase, dou um soco num interruptor e aí a imagem congela. O que há de errado?
EMANOEL MEDEIROS
Campina Grande, PB

Por acaso seu cartucho é pirata? Se for, é o maior azar: o jogo deve estar com defeito e você dificilmente conseguirá trocá-lo. Se for um cartucho original, vá ao local onde você o comprou, mostre o defeito e tente uma troca.

SPIDER-MAN (Mega)
Como achar a bomba da fase 7? Existe algum truque para escolha de fases?
MURILO OZI C. DE ALMEIDA
Itapetininga, SP

Você tem que derrotar todos os chefes novamente, e só depois é que dá pra achar a bomba. Seleção de fases? Esqueça. Este jogo não tem nenhum truquezinho pra ajudar os pobres jogadores. Lamentamos.

SUPER STAR WARS (SNES)
Qual a diferença entre os modos Easy, Jedi e Brave? aparentemente, os três são iguais.
CARLOS EDUARDO ESTEVES
São Paulo, SP

Estes modos são diferentes apenas no grau de dificuldade. Você não vai encontrar mudanças de cenário, por exemplo.

CHAKAN (Mega)
Não consigo passar da segunda fase do plano da água, fase Elemental. Há um lugar onde não dá pra subir, nem pra descer.
ALISSON S. DE QUEIROGA
Belo Horizonte, MG

O caminho para a saída é por cima: basta usar o poder do superpulo. Já para os outros leitores que nos têm escrito perguntando como sair das fases, um conselho: aproveitem que as vidas são infinitas e fucem tudo de cada fase. Só assim dá pra encontrar a saída.

ROAD RUNNER (SNES)
Socorro! Como conseguir mais vidas e Continues neste jogo?
PABLO H. M. CARVALHO
Belo Horizonte, MG

Publicamos uma estratégia completa para este jogo na edição 24, Pablo. Lá, você vai ficar sabendo que cada duas bandeiras vermelhas que pegar valem um Continue, e cada duas roxas dão uma vida extra. Consulte também a superdica na seção de SNES.

STREET FIGHTER 2 (SNES)
Qual é a estratégia para derrotar o Sagat usando o Honda? Qual o código secreto que devo usar depois de derrotar todos os chefes?
CARLOS F. A. FERREIRA
São Paulo, SP

Pule para cima do Sagat usando o soco forte. Na seqüência, use o chute forte pra deixar o cara tonto. Depois, com o soco médio, jogue-o longe. Repita a operação até detonar com o cara. Agora, esta de código secreto depois de derrotar todos os chefes é a maior viagem. Jamais ouvimos falar disso.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)
Qual é o truque para fazer seleção de fases neste jogo?
ALEXANDRE R. SPOSITO
São Paulo, SP

Na tela de apresentação, faça esta seqüência de comandos: B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start. Faça todos estes comandos rapidinho, somente enquanto dura a tela de apresentação. Se o truque der certo, aparecerá uma tela perguntando para que estágio você quer ir. Ao começar o jogo, você também vai ficar com 10 vidas. Moleza, hein?

STREET FIGHTER 3 (Nintendo)
Quais são os comandos para fazer o "tostex" do Bison? Existe também o SF1 para Nintendo?
LUIZ GUILHERME V. POUBEL
Rio de Janeiro, RJ

O nome mais comum deste golpe é torpedo de fogo, Luiz. Para dá-lo, você tem que usar os comandos para trás dois segundos, para a frente + botão de soco. SFI nunca foi lançado para Nintendo

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777 2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

GERAÇÃO
Um Mega Drive com Mega CD já é um equipamento de 32 bits, ou melhor, de quinta geração?
ALLAN H. MEDEIROS
Ourinhos, SP

O Mega CD é apenas um acessório do Mega Drive, Allan. Isso não muda as características do console, que é de 16 bits e quarta geração.

GAME GENIE
O Game Genie de Mega funcionará no Mega Drive 2 e no Mega CD?
RODRIGO B. RITZEL
Novo Hamburgo, RS

O Mega 2 é um equipamento japonês e não podemos afirmar se o Game Genie (que é um acessório americano) funcionará nele. Quanto aos jogos em CD, Rodrigo, tá na cara que é impossível: como você vai colocar um disco no Game Genie???

SUMMER CHALLENGE
Vi este jogo para PC e gostaria de saber se há algo parecido para o Mega Drive.
JÚLIO D. TABARIN
S.J da Boa Vista, SP

Tem sim, Júlio. O jogo chama-se California Games e não deve ser difícil encontrá-lo nas locadoras.

MEGA DRIVE 2
Pedi para a minha mãe comprar um Mega Drive 2. Será que eu fiz a escolha certa?
ANDRÉ JULIANO EGER
Paranaíta, MT

O Mega Drive 2 está à venda só no Japão. Ele tem um design totalmente novo, joystick de seis botões e um ótimo preço.Mas se você comprá-lo, praticamente só poderá usar cartuchos japoneses, o que não é muito bom. Pense nisso.

CENSURA
Cada vez mais, os jogos estão tendo cenas de violência. Ouvi dizer que, por causa disso, a venda pode ser proibida para menores. Verdade?
AYRTHON R. LUCIANO
Mauá, SP

Realmente, os fabricantes de videogame estão discutindo se devem ou não colocar uma advertência para certos jogos com alto grau de violência. O objetivo não é proibir a compra para menores de 18 anos, mas avisar o consumidor que ele pode estar comprando algo muito violento para a sua idade (ou a de seus filhos). Por isso, não estranhe se você vir esta advertência em um cartucho futuramente.

VOCÊ NUNCA VIU NADA IGUAL!

© 1993 Os Trapalhões ✶ Cesar Sandoval

FICHA DE PERSONAGEM

DIÁRIO DE CÁFLITOS

ESPECIAL RPG
O JOGO EM QUADRINHOS

13 CHEGAMOS, GALERA! AQUI ESTÁ O DESFILADEIRO!

GRRRR

É-É UM TIRANOSSAURO, O DINOSSAURO MAIS TERRÍVEL QUE JÁ EXISTIU!

É CARNÍVORO?

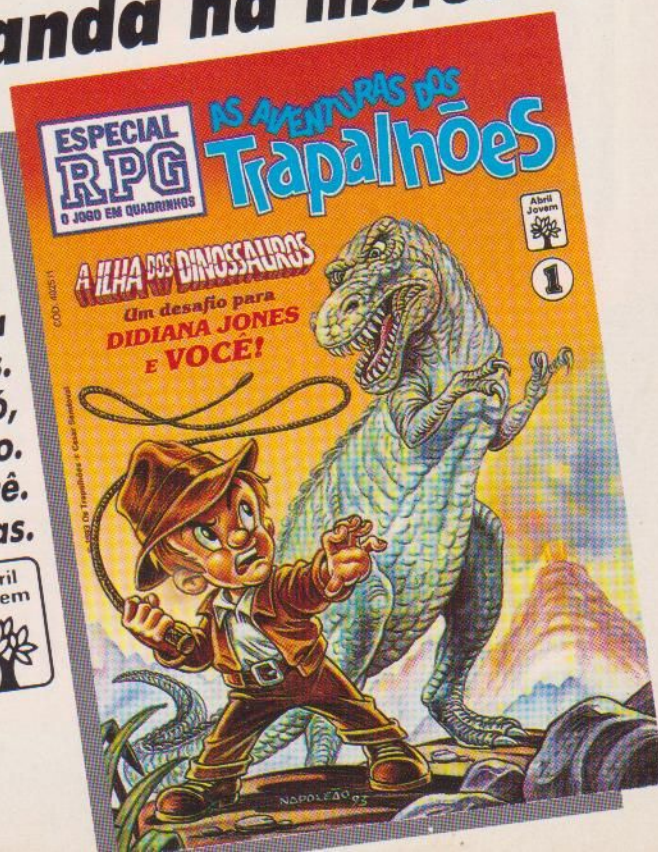
MUITO!

E AGORA, PSIT? VOCÊ ATACA 40, JOGA ALGUMA COISA NELE 9 OU PASSA DIRETO 22?

Pela primeira vez nos quadrinhos, o jogo onde você manda na história.

Use sua esperteza e sorte.
No RPG, o Jogo de Interpretação de Papéis,
você é o herói da aventura.
Para jogar, só precisa da cartela
e do dado, que vêm na revista.
Conforme os números do dado, a história
toma caminhos diferentes.
Como se fossem várias aventuras numa só,
com final de sucesso ou não.
Só depende de você.
Pegue já o seu e boas jogadas.

52 PÁGINAS
NAS BANCAS

Abril Jovem

SHOTS

ESQUENTA A GUERRA DOS VIDEOGAMES

METAS DA SEGA

✓ Terminar o ano com 58% do mercado americano de 16 bits
✓ Dominar 84% do mercado americano de CD ROM, alcançando 1 milhão de Sega CD vendidos
✓ Ter 13 milhões de Genesis vendidos nos Estados Unidos

A SEGA ESTÁ DOMINANDO O MERCADO AMERICANO COM AS VENDAS DO GENESIS, O SUCESSO DO SEGA CD E NOVIDADES NA ÁREA DE REALIDADE VIRTUAL. MAS, NESTA FEIRA, A GUERRA DOS VIDEOGAMES FOI MUITO ALÉM DA RIVALIDADE ENTRE SEGA E NINTENDO. SURGE O *3DO*, PODEROSÍSSIMO E REVOLUCIONÁRIO VIDEOGAME AMERICANO PARA ESQUENTAR AINDA MAIS ESTA BRIGA. E O CD-I DA PHILIPS TAMBÉM MOSTRA QUE ESTÁ CRESCENDO E QUER UM PEDAÇO DO BOLO. ESTES FORAM OS PRINCIPAIS FATOS DA CONSUMER ELECTRONICS SHOW, FEIRA REALIZADA DE 3 A 6 DE JUNHO EM CHICAGO, NOS EUA.

COBERTURA DE ROBERTO GUIMARÃES

SEGA ESTÁ COM A CORDA TODA NOS STATES

Na histórica batalha pela liderança do mercado americano, a Sega está levando vantagem este ano. Tudo indica que, em 1993, o Genesis está vendendo mais do que o Super NES nos Estados Unidos.

O começo de tudo foi no Natal passado, com o lançamento do Sega CD. O novo hardware da Sega tem sido o maior sucesso entre os americanos, e inclusive aumentou a procura pelo Genesis. É que os americanos pensam assim: já que o CD é o futuro do videogame, vamos comprar um Genesis porque ele já tem um CD-ROM. E a Nintendo deve lançar o dela só no ano que vem. Então, ponto para a Sega!

A fabricante está com a maior moral nos Estados Unidos também por outros motivos. O aumento do número de empresas licenciadas para fazer jogos para Genesis – incluindo Capcom e Konami – é um deles. A imagem da empresa como produtora de tecnologia de ponta ficou ainda mais forte depois do Activator e Sega VR (veja matérias nesta página). E até o portátil Game Gear está no maior embalo e começa a ofuscar o sucesso do Game Boy. Os especialistas do mercado acham

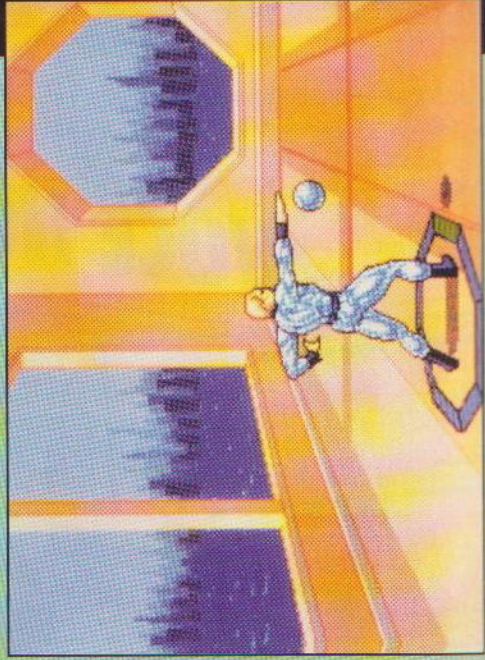
SEGA VR: REALIDADE VIRTUAL EM CASA

Sega VR: um mergulho no mundo do videogame

Já está próximo o lançamento do Sega VR, acessório para o Mega Drive que leva a realidade virtual pra dentro de casa. O aparelho é semelhante a um óculos – só que, em lugar de lentes, tem telas de cristal líquido que projetam imagens tridimensionais. Fones de ouvido também fazem parte do acessório, para reproduzir som estéreo sincroniza-

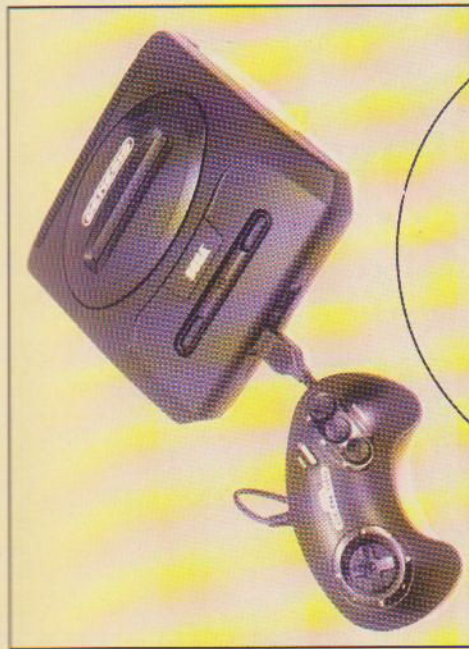
ACTIVATOR, PARA JOGAR COM O CORPO INTEIRO

Já está em lançamento nos Estados Unidos o revolucionário acessório que substitui o joystick. É o Activator, capaz de transportar para o game os movimentos que o jogador faz com seu corpo. Com ele, jogar game vira aula de aeróbica. Ninguém poderá dizer que gamemaníaco só faz exercício com os dedos...

Desenvolvido para ser colocado sobre o chão, o acessório é um polígono de plástico com oito lados e cerca de um metro de largura. Feixes de raio infravermelho saem do Activator em linha reta, paralelamente ao corpo do jogador (que fica bem no meio do polígono). Conforme ele move pernas e braços para fora, os raios infravermelhos são bloqueados. Este bloqueio é captado pelo acessório e transforma-se num movimento do personagem do jogo.

O Activator po-

mesmo *Super Monaco GP*.

Mas novos games foram desenvolvidos para ele. *Bounty Hunter*, por exemplo, é um jogo de luta que usa técnicas das artes marciais no desafio a robôs e outras criaturas futuristas. Já no *Air Drums*, o jogador toca bateria no videogame, imitando ou criando ritmos. Os dois jogos virão incluídos na compra de um Activator, que custará 80 dólares.

GENESIS E SEGA CD COM NOVO DESIGN

Novo Genesis: mais compacto e com Sonic 2

Novo Sega CD: por apenas 229 dólares!

Assim como os consoles da Sega no Japão, o Genesis e o Sega CD também sofreram modificações no design e simplificações internas. No caso do CD-ROM, houve uma grande redução de preço. Uma grata surpresa para os americanos, já que até então a Sega negava categoricamente que reduziria ainda mais o preço do Sega CD.

O novo Genesis, que começou a ser vendido em junho por 129 dólares, ficou mais compacto e vem agora com o cartucho *Sonic 2*. O joystick que acompanha o aparelho é o mesmo de antes, com três botões.

O novo Sega CD, assim como seu irmão japonês, foi totalmente redesenhado. O mecanismo "gaveta" de colocação de discos foi substituído por um mais simples, de tampa, e com isso o preço despencou para 229 dólares. A parte frontal do aparelho ficou sem aquelas luzes (leds) da versão antiga, o que também ajudou a barateá-lo. E o sistema de encaixe do CD-ROM ao Genesis também mudou: agora, os aparelhos ficam lado a lado. A nova versão do aparelho começa a ser vendida em agosto nos Estados Unidos.

Tanto o novo Genesis como o novo Sega CD são totalmente compatíveis com os aparelhos, cartuchos e acessórios anteriores.

especialmente desenvolvidos para este aparelho, o jogador terá a sensação de estar dentro do game. Os cenários, objetos e pessoas criados pelo videogame parecerão reais – daí o nome de realidade virtual ou artificial.

Quatro games serão lançados junto com o Sega VR, todos aproveitando as emoções da velocidade e cenários de 360 graus. *Nuclear Rush*, que acompanhará o aparelho, simula uma batalha contra robôs; *Iron Hammer* e *Matrix Runner* são jogos espaciais; e *Outlaw Racing* é um game de corrida.

JOYSTICK DE SEIS BOTÕES CHEGA EM SETEMBRO

Enquanto os japoneses já se divertem com o novo joystick para Mega Drive, com seis botões, os americanos só terão este privilégio em setembro – quando sair o tão esperado *Street Fighter 2 - Champion Edition*. A posição dos botões, organizados em duas fileiras, garante jogabilidade rápida e precisa. O preço estimado para o novo controle é de 20 dólares. A Sega pretende lançar, ainda em setembro, um joystick modelo arcade também com seis botões. O jeito é segurar a ansiedade e esperar mais dois meses.

Novo joystick? Para os americanos, só em setembro...

SONIC GANHA NOVA VERSÃO E STREET FIGHTER 2 É ADIADO

A Sega está preparando ainda para este ano um novo jogo com Sonic, diferente de tudo o que já se viu: *Sonic Spinball*. E o esperado *SF2- Champion Edition* foi adiado para setembro. Em compensação, terá 24 Mega!!! Leia mais sobre estes jogos e outros lançamentos da Sega na seção Mega Drive desta edição.

CD-I DA PHILIPS TAMBÉM CRESCE

Desde outubro de 1991, a Philips comercializa um sistema interativo de Compact Disc – o CD-I. O aparelho é compatível com discos de áudio, de áudio e vídeo e também CD-ROM de jogos. Naquela época, o lançamento parecia ainda um pouco avançado para o consumidor americano. Mas agora, com outras empresas entrando no mundo do CD, o aparelho da Philips ganha nova força.

O CD-I não é nada barato: cerca de 600 dólares nos Estados Unidos. Mesmo assim, já existem 2 milhões de aparelhos instalados nos lares de 19 diferentes países. A lista de softwares para ele já tem um tamanho respeitável: 100 títulos, incluindo games, filmes e até uma enciclopédia.

Esta lista vai ganhar importantes reforços este ano. A Philips conseguiu a licença para fazer versões de jogos com dois personagens da Nintendo: Link e Zelda. Os jogos serão *Link: The Faces of Evil*, onde o destemido herói tenta livrar sua ilha do mal; e *Zelda: The Wand of Gamelon*, jogo em que a conhecida personagem luta para resgatar seu pai.

E a boa safra não pára por aí: a LucasArts promete para o final deste ano o jogo *Rebel Assault*, continuação da saga de *Star Wars*. O game terá vozes, gráficos tridimensionais e até videoclipes com a trilha original de *Star Wars*. Outros games previstos: *Caesar's World of Boxing*, com imagens de lutadores reais; e *NFL Football Trivia Challenge*, de futebol americano.

CD-I: fortalecido com novos jogos

Cena do game com Zelda, personagem licenciada pela Nintendo

NFL Football: imagens reais

NINTENDO JOGA TUDO EM SUPER MARIO

A parada está dura para a Nintendo este ano. Afinal, sua arquiinimiga Sega está com muitas novidades e um fôlego de dar inveja. Sem poder contar ainda com o CD ROM para Super NES, que só sai no final deste ano ou início de 1994, a Grande N está concentrando sua estratégia no lançamento de jogos. Títulos quentes de esporte, um novo game para o FX e uma enxurrada de novas versões com o legendário Super Mario são suas armas para a briga deste ano.

Os números da Nintendo continuam gigantescos. No último ano, ela faturou 5,5 bilhões de dólares em todo o mundo. Seus cartuchos campeões em vendas foram Star Fox (1,7 milhão), Mario Paint, Super Mario Kart e The Legend of Zelda - A Link to the Past, todos com mais de um milhão. A Nintendo faz questão de lembrar que continua líder mundial no mundo dos videogames, mas cresceu apenas 13% no último ano. E a Sega, sua rival de morte, cresceu quase 100%.

Na feira de Chicago, a Nintendo não declarou suas metas para 93. Quantos Super NES ela acha que vai vender no mercado americano? Mistério. A empresa está muito quieta. O que será que ela anda aprontando?

Novas versões de Super Mario, a arma da Nintendo para este ano

MARIO, FX E JOGOS DE ESPORTE

Mario poderia ir para o livro Guiness de recordes como "personagem de videogame mais famoso do mundo". Em 93, ele completou a marca de 100 milhões de cartuchos vendidos, juntando todas as versões para 16 bits, 8 bits e Game Boy. A Nintendo aposta mais uma vez no carisma deste encanador baixinho e bigodudo e, para conseguir bons resultados este ano, está lançando uma verdadeira enxurrada de jogos com ele.

Super Mario All Stars, para Super NES, é um cartucho com quatro aventuras de uma vez. Será lançado em agosto. Yoshi's Safari, para jogar com a bazuca Super Scope, é um jogo de tiro com a dupla dinâmica Mario e seu dinossauro. Programado também para agosto. E tem mais: Mario and Wario, game tipo quebra-cabeça pra jogar com o mouse. Mas este fica só pra setembro. É ou não é um enxurrada?

Outro jogo nobre que a Nintendo está programando é NHL Stanley Cup, um game de hóquei com visual chocante e muita movimentação. Previsto para novembro.

Ainda no setor de esportes, será lançado (ainda sem data precisa) Ken Griffey's Major League Baseball, usando todos os recursos do modo gráfico do Super NES para deixar o game realmente chocante. Só em dezembro é que a Nintendo lançará o segundo jogo com seu super chip FX. Ele se chamará FX Trax e será sobre corrida de automóveis.

VEJA MAIS DETALHES SOBRE OS LANÇAMENTOS DA NINTENDO NA SEÇÃO SNES

NINTENDO 8 BITS DE CARA NOVA

Além de encerrar as férias de Mario e Companhia, a Nintendo resolveu convocar um velho guerreiro para sua batalha no mercado americano: o Nintendo 8 bits. Ele vendeu 60 milhões de unidades em todo o mundo - sem contar outros milhões de imitações não autorizadas que rolaram por aí.

O querido Nintendinho terá, a partir de outubro, um visual completamente novo e cor cinza metálico. Parece até um videogame da era espacial. Na versão mais barata, com apenas um joystick e sem cartucho, ele deverá custar 50 dólares. Na versão completa, com dois joysticks e um cartucho Super Mario 3, o preço deverá ser de 90 dólares.

A Nintendo anuncia o lançamento de 30 jogos novos para o console em 93. Um deles é Tetris 2, que pela fama até dispensa comentários. Outro é Kirby's Adventure, estrelado por um curioso personagem já conhecido do Game Boy. Kirby é muito rápido e furioso.

A estratégia de relançar o Nintendo 8 bits não deixa de ter um certo risco. Pelo menos nos Estados Unidos, as vendas deste console estão caindo a cada ano. Acontece que o preço dos videogames de 16 bits está chegando perto da faixa dele, o que leva muita gente a acabar comprando um Super NES ou Genesis logo de uma vez. Os produtores de software já não enxergam o 8 bits como a galinha dos ovos de ouro de antes e reduziram seus investimentos na área. Resultado: poucos jogos, custando quase o mesmo que os de 16 bits. Resta esperar para ver se a Nintendo conseguirá bons resultados com esta estratégia, enquanto a concorrência aposta em tecnologia cada vez mais avançada...

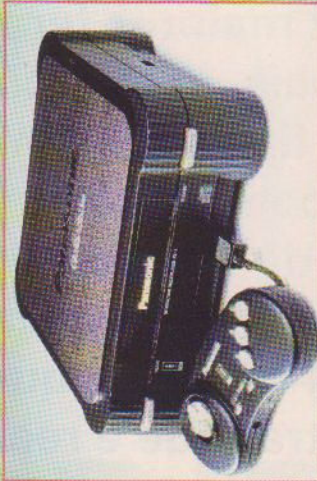
Novo Nintendo 8 bits: o console mais barato do mercado

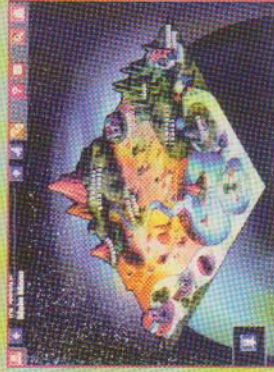
3DO, UM PÁREO DURO PARA OS OUTROS VIDEOGAMES

Em nossa cobertura da CES de janeiro você já ficou ligado no surgimento de um novo videogame: o 3DO. Naquela ocasião, pouco havia para ser dito sobre ele. Mas nesta feira de Chicago já deu pra ver o que vem por aí. O 3DO Interactive Multiplayer é um novo padrão de videogame com CPU de 32 bits, com som de altíssima fidelidade e imagens tridimensionais. Ele só utiliza jogos em CD e tem uma velocidade de processamento 50 vezes maior que os videogames e computadores pessoais. Seu lançamento no mercado americano está previsto para outubro, por um preço que varia entre 600 e 700 dólares.

Na verdade, 3DO é mais do que um videogame. É um equipamento multimídia, que além de jogos inimagináveis tem capacidade para rodar CDs de áudio, áudio e vídeo e também de fotografias. Sua criação é fruto da união de cinco grandes empresas: AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts e Matsushita, todas dos Estados Unidos.

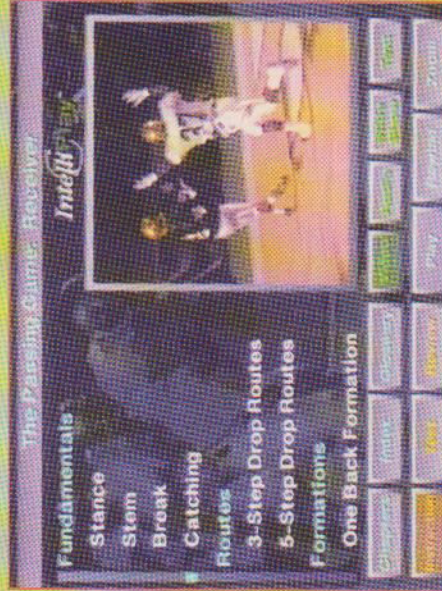
Há outras 300 empresas envolvidas no projeto, desenvolvendo jogos de todos os tipos, programas educativos, produções de áudio e vídeo. Até o hardware, ou melhor, o próprio console do 3DO está sendo produzido por empresas licenciadas: Panasonic e Sharp. Atualmente, elas estão concorrendo para ver quem apresenta o console mais sofisticado e barato. Quem vencer a parada deverá ter exclusividade na produção do 3DO.

Bom, até agora você já entendeu que o 3DO é uma verdadeira central doméstica de diversões eletrônicas. Um equipamento que pode ser usado quando você estiver a fim de ouvir um som, assistir um filme em CD de áudio e vídeo, estudar com software educativo e, o que é ainda mais legal, jogar games diferentes de tudo o que já se viu. Aí vai uma pequena amostra de seus primeiros jogos. Eles são de deixar qualquer um com a boca escancarada.

Protótipo da Panasonic para o 3DO: até o design é revolucionário

Dá pra imaginar que Road Rash ficaria assim? Muita velocidade, gráficos de desenho animado e um realismo animal

Este é um dos programas educativos em desenvolvimento para 3DO: The Animals, da The Software Toolworks. Pra você estudar brincando

Saca o visual de Shockwave, jogo da Electronic Arts. Desculpem a franqueza, mas Star Fox parece brincadeira de criança

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
CPU RISC de 32 bits
12 milhões de cores
Processador gráfico 50 vezes mais veloz que os videogames e computadores pessoais
Resolução gráfica de 640 x 480 pontos
Som digital de alta fidelidade
Projeção de 30 quadros de imagem por segundo

Que tal este visual futurista para Star Trek - a Próxima Geração? Sem comentários

Repare no tamanho do menu e na alta definição gráfica de Intelliplay Football, da Intellimedia

GRANDE

2º CAMPEONATO BRASILE

As 12 maiores feras do games, em todo o país, que se classificaram para as finais do campeonato vão se encontrar cara a cara no Play Land, do Playcenter, em São Paulo.
A batalha começa com a semifinal no dia 24 de julho, quando cada carinha vai mostrar que é realmente bom em uma categoria: MASTER, MEGA, NINTENDO ou SUPER NES.
No dia 25 pinta a grande final com os carinhas se enfrentando em todas as categorias. Desse pega alucinante é que vai sair a classificação e os verdadeiros campeões de 93.

PERDER ESSA VAI SER GAME OVER, NA CERTA!

FINAL!

O NESCAU DE GAMES

SSA É DE RREPIAR!

AÇÃO:

APOIO:

novotel

PATROCÍNIO:

NOVIDADES PARA SNES

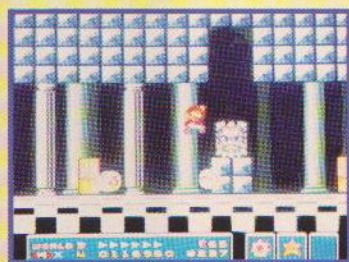
Apesar de a Nintendo não ter preparado nenhuma grande surpresa para este ano, vári games legais devem sair até o Natal. Cortesia do ótimo time de softhouses que fazem jogos para Super NES. Veja quais são os mais legais, comece a contar os meses, os dias, as horas, os segundos... e confira

SUPER NES

NINTENDO ATACA DE MARIO

O lançamento do filme *Super Mario Brothers* nos States, em 28 de maio, serviu de pretexto para a Nintendo armar uma verdadeira avalanche de jogos com o internacionalmente famoso Mario. Pelo andar da carruagem, a empresa espera que o filme seja um enorme sucesso de bilheteria. E que os games com Mario vendam como nunca.

4 em 1

O fato é que as novidades da própria Nintendo são poucas e fracas. Mario é a estrela absoluta. Ele ganhou o primeiro cartucho com quatro jogos da história do Super NES. É *Super Mario All Stars*, um 4 em 1 com *Super Mario Brothers 1*, *2* e *3* e *The Lost Levels*, que sai em agosto. Os três primeiros são versões fiéis dos games para Nintendinho. *The Lost Levels* é o mais legalzinho, com as fases "escondidas" das outras aventuras do encanador. Mario ainda é o personagem mais conhecido dos games. Se você é do time que curte o italiano baixinho, aproveite. Os games seguem o mesmo esquema de aventura de sempre.

Super Mario 3 para SNES? Yes!

The Lost Levels, já apelidado de Super Mario 5. Que maldade!

MARIO E WARIO

Um game que mistura estratégia e aventura. O baixinho se mete em milhares de encrencas e armadilhas preparadas pelo malígno Wario. Você deve protegê-lo, guiando um tipo de anjo para livrá-lo dos problemas. *Mario e Wario* foi feito de encomenda para o mouse, acessório que saiu junto com *Mario Paint*. Se você não tem o ratinho, tudo bem. O cartucho tem lançamento previsto para setembro e, ao comprá-lo, o mouse vem junto.

Mario ou Wario? Mario e Wario: game de estratégia que sai em setembro

YOSHI'S SAFARI

Mais Mario. O encanador e seu fiel dino, Yoshi, precisam salvar a princesa das mãos de Bowser. São doze fases repletas de ação, com tiros e mais tiros. Afinal, *Yoshi's Safari* é o primeiro game com Mario para a Super Scope, a pistola do Super NES. Sai em agosto.

Mario na pistola? É Yoshi's Safari

NHL STANLEY CUP

O quê? A Nintendo está perdendo tempo com um game de esporte? Calma gente, a coisa não é bem assim. *NHL Stanley Cup* é legal.

Visualmente o game é um arraso. A perspectiva é legal, os jogadores têm movimento próprio e as cores apresentam um contraste leve e de bom gosto.

A única questão que permanece no ar é a jogabilidade. Não adianta nada um game de esporte ser bonito, ter milhares de opções e falar não sei quantas línguas se a sua jogabilidade não for perfeita. Pode parecer estranho, mas *NHL Stanley Cup* é o game que mais promete entre os anunciados pela Nintendo na CES.

A perspectiva é a grande sacada deste jogo de hóquei da Nintendo

NOVO FX DECEPCION

Fizeram a maior festa em ci de *FX Trax*, o próximo lançame to da Nintendo a incorpora revolucionário chip que le *Starfox* à perfeição. A se julg pelo que foi mostrado na CES, *Trax* é uma piada de mau gos

O game é um simulador corrida supernormal. OK, a ve cidade impressiona. Mas e d Os gráficos nem parecem prod zidos com o FX. Falta definiç falta beleza.

Só há uma explicação ace vel: o cartucho apresentado es va apenas 40% completo. Tu bem, até dá pra engolir esta, que, cá entre nós, se o jogo ai não estava pronto, porque fa tanta festa? Será que a Ninten sente prazer em surpreender to mundo? Esperamos que sim. S ceramente.

FX Trax virou uma incógnita. pode ficar do jeito que está. Vam aguardar a versão definitiva...

PANCADARIA TOTAL

Round One, Fight! Se você é fã de games de luta, este ano é todo seu. Quatro maravilhosos jogos de pancadaria para Super NES vão sair até o final do ano. São eles: Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, Art of Fighting e World Heroes. Fique esperto!

STREET FIGHTER 2 TURBO

A Capcom faturou os tubos com todas as versões de seu maior clássico, *Street Fighter 2*. Logo que a empresa anunciou o lançamento da versão Champion Edition para Mega, os Super NES-maníacos ficaram irados. Mais que depressa, a Capcom providenciou um refresco para aplacar essa raiva toda.

Street Fighter 2 Turbo sai em julho, com 20 Mega de memória. O game é idêntico ao *SF 2 Turbo* dos arcades. O mais legal é que dá para jogar com os mestres. Portanto, nada de choradeira: você pode lutar com Bison, Sagat, Vega e Balrog com seu SNES.

Cuidado com as imitações baratas. Ou aqui: fique atento à pirataria. Desde o final de maio circulam uns *SF 2 Turbo* por aí. Eles são exagerados e têm defeitos de resolução. O game da Capcom é demais. Muito melhor que o SF 2 normal para SNES e páreo duro para a versão Champion Edition para Mega. Sem nenhum tipo de bug de sprite...

SF 2 Turbo: mais um clássico de luta

MORTAL KOMBAT

Este é, com certeza, o game mais aguardado do ano para Super NES. A gente recebe umas dez ligações por dia perguntando a mesma coisa: "quando é que sai *Mortal Kombat* para Super NES"? Galera, eis a resposta: a versão da Acclaim para o arcade maquinário sai em setembro. Entendido?

Mortal Kombat tem gráficos estranhos mas superlegais e golpes totalmente animais. A versão para SNES promete. Afinal, quem já tem *Street Fighter 2* pode encarar mais um jogaço numa boa. Resgate o seu instinto assassino. E mande ver.

Animal? Não, Mortal Kombat é desleal

WORLD HEROES

O game da SNK que fez a cabeça da moçada que curte o Neo-Geo está migrando para o 16 bits da Nintendo. A Sunsoft resolveu encarar o desafio e lança, também em setembro, a versão de *World Heroes* para SNES.

Pelo pouco que a empresa mostrou em Chicago, o game será demais. Golpes, cenários e outros detalhes estão muito parecidos com o game original para Neo-Geo. Será a Sunsoft capaz de fazer também *World Heroes 2*? E aquela magia de caravela? Cartas para a redação.

World Heroes entra direto para a galeria dos grandes games de pancadaria para SNES

ART OF FIGHTING

Qual é a verdadeira arte da luta? A SNK tentou mostrar ao mundo como dar porrada. E se deu bem. *Art of Fighting* foi um dos primeiros games de Neo-Geo a impressionar a galera.

A Takara resolveu trazer *Art of Fighting* ao Super NES. O cartucho, com 16 Mega de gráficos chocantes, será lançado nos States em dezembro. Belo presente de Natal, não?

Robert Garcia estrela Art of Fighting

OS GAMES MAIS ESPERADOS DO ANO

Como de costume, a CES (Consumer Electronics Show) de Chicago deixou todo mundo babando. Dezenas de games serão lançados até o final do ano. Muitos só sairão pertinho do Natal. Confira alguns que chamaram bastante a nossa atenção. Muita coisa ficou de fora desta lista por falta de espaço. É game demais!!!

PELÉ (Accolade)

Depois de Ayrton Senna, chegou a vez de Pelé entrar para os games. Vamos ver se o game não estraga a imagem do rei. Este game deve pegar carona na febre por futebol nos States, país-sede da Copa de 94. Lançamento previsto para dezembro.

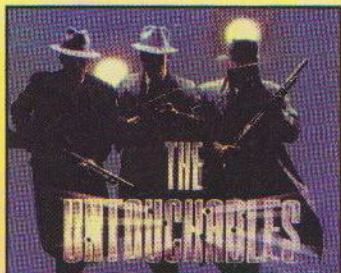
Pelé volta a campo. Só em game...

CLIFFHANGER (Sony)

O último filme de Sylvester Stallone vai para o cartucho. E o resultado parece ter ficado legal. Muita ação e um ritmo maluco. *Cliffhanger* sai em novembro, junto com Last Action Hero, baseado no último filme de Arnold Schwarznegger.

Pronto pra suar? Cliffhanger vem aí

THE UNTOUCHABLES (Ocean)

A Máfia, como no filme Os Intocáveis, de Brian De Palma. Ação intensa e muita sacanagem. Cuidado: com a máfia não se brinca. Tiros e mais tiros.

Os gráficos não impressionam. Mas vale pela diversão. Uma boa pedida!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Spectrum Holobyte)

Mais uma especialista em games para PC que começa a fazer jogos para videogame. Star Trek tem tudo para apaixonar os fãs. Gráficos de deixar Spok de orelha deitada! Para outubro.

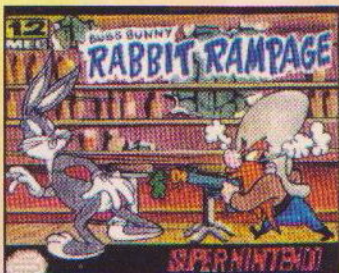
Star Trek: ficção científica de alto nível

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO? (Hi Tech)

Depois de deixar PC-maníacos e Megalunáticos doidinhos da Silva, Carmen debuta no SNES. Diversão inteligente para quem não tem medo de pensar. Para setembro.

É preciso pensar para achar Carmen

RABBIT RAMPAGE (Sunsoft)

Pernalonga faz a sua primeira aparição no SNES. 12 Mega de gráficos de desenho animado e ação intensa. Ótimo presente de Natal.

Gaguinho e Pernalonga: Quem levará a melhor?

BEETHOVEN (Hi Tech)

Beethoven é aquele cachorrão simpático que estrela o filme do mesmo nome. Tudo indica que o game será melhor que a fita. Ação com bom humor. Vasculhe por entre latas de lixo, escale telhados e divirta-se com "o melhor amigo do Homem". Mas só em outubro.

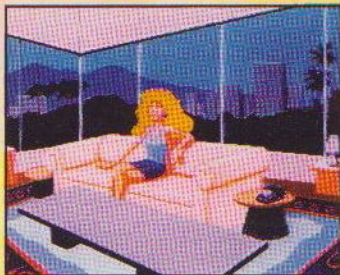
Grandinho o cão, hein? É Beethoven

ROCKY RODENT (Irem)

Será um homem, um animal ou um foguete? Um pouco dos três. Rocky Rodent é o maior barato. Seu cabelo se transforma e gruda nas plataformas. É muito legal. O game deve sair em outubro com gráficos maravilhosos.

Rocky Rodent: um game que vai deixar muita gente de cabelo em pé

BARBIE (Hi Tech)

Você quer dizer que vai sair outro game com Barbie, a boneca? Na mosca. E tem mais: o jogo não só é engraçado como divertido. E tem gráficos legais pacas.

Barbie em sua cobertura milionária

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (LucasArts)

Super Star Wars é um dos melhores games para SNES de todos os tempos. Com gráficos chapantes, música inesquecível e movimentação nota 10, o game já virou clássico. Se já era bom com 8 Mega, imagine com 12?

A LucasArts detonou nesta continuação, que segue a história do segundo episódio do filme. O jogo é tão bom que dá coceira na mão. Super Empire Strikes Back sai em novembro e é, desde já, um dos melhores do ano.

AERO THE ACROBAT (Sunsoft)

Sega e Sonic, Nintendo e Mario, Accolade e Bubsy. Todas as softhouses estão atrás de um símbolo. Aero *the Acrobat* é a aposta da Sunsoft. Um carinha esperto e com superpoderes. Ah, o game usa o famoso modo 7 do SNES. Boa aposta.

Aero the Acrobat é enfezado, mas legal. Um personagem "cool" pacas

ARCUS ODISSEY (Renovation)

O clássico RPG para Mega vai sair para SNES em outubro. Escolha entre quatro guerreiros e acabe com a raça de Castomira. Esta nova versão chega com 12 Mega e gráficos mais detalhados. Ação e raciocínio para um ou dois jogadores.

Dê uma sacada nestes gráficos! Chocante ao quadrado. UAU!!!

SUPER BOMBERMAN

...omberman é um personagem bastante querido pela ... de Nintendo e pelos poucos que possuem Turbo ..., o game em CD da NEC. Ele é um carinha perito em ...sivos que detona tudo que aparece pela frente. Inclu... nesta magnífica versão para SNES, em que um cien... louco e seus capangas invadiram e dominaram a ilha ... bombermen. Você, o único bomberman que está livre, ... detonar os inimigos e salvar seus amigos. O game é ...tido e tem gráficos supimpas.

...is fases pra detonar

...per Bomberman tem seis fases, cada uma dividida em oito ...ses. São seis chefes para enfrentar, em um labirinto tipo Pac ..., onde você deve detonar todos os inimigos da tela para poder ... o carro. O tempo é restrito, mas estoure os obstáculos ...bém, para cortar caminhos e encontrar itens de sobra. Você ... jogar estudando onde colocar cada bomba e planejando seu ... Ou levar na "vaca louca", explodindo tudo, pois os Conti... são infinitos

...da fase 2 - Olha o palhacinho ... Que pena! Estoure-o e ... das estrelinhas fatais que ele ...

Chefe da fase 4 - Empurre este robô com bombas até ele encostar nas paredes, onde ele é eletrocutado

...da fase 3 - Vá para cima e não ... de bombas: tudo para ... seus amiguinhos...

Battle mode

Neste modo de jogo, são sempre quatro bombermen num labirinto. Você comanda um e os outros são guiados pelo computador ou por colegas. Você ataca todos como num paintball. Quatro pessoas podem jogar se você conectar no Super NES um adaptador para quatro joysticks.

No meio da bagunça, fique de olho aberto e pegue os itens antes dos adversários

COMANDOS

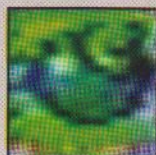
- A - libera bombas
- B - aciona detonador
- Y - arremessa bombas

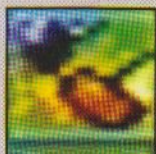
SUPER BOMBERMAN
Hudson Soft

1 a 4 jogadores

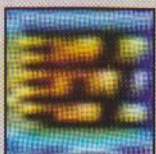
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

CUIDADO COM A CAVEIRA: PODE SER UM ITEM BOM OU RUIM

ITENS

Acrescenta uma bomba por ataque

Aumenta o poder de suas bombas

Chutar bombas

Invencibilidade temporária

Bombas com detonador

Atravessar obstáculos

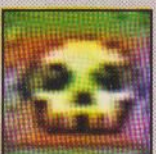
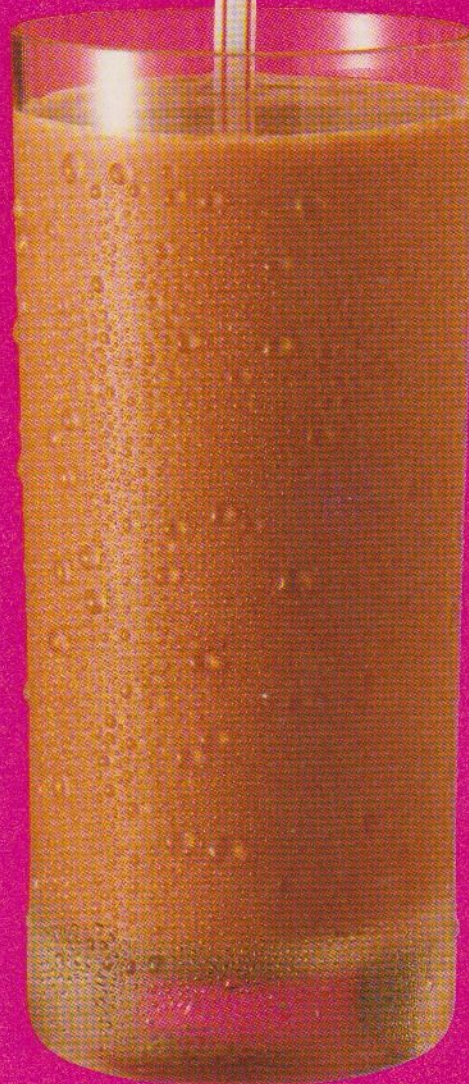
Arremessar bombas

Recupera todo o tempo gasto das fases

1 vida extra

Surpresa

S. D. BATTLE GUNDAN / Banpresto			
Aventura	12 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SD BATTLE GUNDAN 3

QUATRO MINI-HERÓIS

Tamanho não é documento: os quatro heróis deste game são pirralhos, mas todos bons de briga. Se quiser, você pode trocar de personagem no meio do jogo. Último detalhe: os quatro heróis possuem golpes especiais, mas estas bordoadas só funcionam no modo Versus.

Se você é daqueles que não manja nada de cultura japonesa, tudo bem. Dá pra curtir S. D. Battle Gundan 3 *numa boa. Trata-se de um bom jogo de aventura da softhouse Banpresto, que traz personagens pouco conhecidos aqui, mas muito curtidos pela galera japonesa. Os combates são repletos de golpes sacados e magias da hora. E o engraçado é que todo mundo é baixinho neste jogo. Até o Ultraman, um dos quatro heróis a seu dispor, é pequerrucho. Os gráficos são bem feitos e bonitinhos ao estilo* Pocky & Rocky. *Enfim, o jogo é japonês, mas não se assuste. Não precisa sacar essa língua pra dar porrada e pegar itens, né?*

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: FABIO C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

COMANDOS

A	soltar magias/comprar
Y	dar golpe com arma
B	pular
B + B	dar pulo duplo
L ou R	selecionar itens e magias
X	defender-se
Select	trocar personagem

ULTRAMAN

Sim, é o Ultraman "tampinha". Sua arma é a maça, uma arma medieval.

Espetar com gancho: Y apertado

Trombada - →, → + Y
Magia - A

F91 (GUNDAN)

Ele é o robô do game. Sua espada é poderosíssima.

Giratória: Aperte Y até a espada brilhar

Cambalhota - →, → + Y

RX (BLACKMAN)

Este herói parece uma mosca. Mas não o menospreze: RX é ágil pacas e ataca com lança.

Rasteira: →, → + Y

Cambalhota com lança - Y apertado
Ataque aéreo com lança - B + ↓ + Y

GUY

Uau! Esse cara é bom: ataca com flechas e seus golpes são dez.

Cambalhota: B + ↓ + Y

Flechada - Y apertado
Pisada - →, → + Y

LOJAS

HÁ ALGUMAS LOJAS (SHOPS) ESPALHADAS PELO GAME, PARA COMPRAR UM MONTE DE COISAS LEGAIS: PAPIROS MÁGICOS, POTES DE ENERGIA, LIVROS ENCANTADOS E MUITO MAIS.

TOQUES GERAIS

Fique esperto com algumas coisas que pintam no meio do caminho e que podem dar trabalho a você.

1º chefe - Dê um show de porradas e magias neste cachorrão do robô grandalhão e devolva a paz ao vilarejo

Nesta caverna escura, seja cauteloso com estes baús: alguns guardam moedas enquanto outros escondem bombas

Chefe da Fase 4 - Pedreira! Este vampirão não brinca em serviço: ele voa, dá bengaladas e solta um enxame de morceguinhos

✱PEGUE O MÁXIMO DE MOEDAS QUE PUDER E GASTE TUDO NAS LOJAS

Esta é a versão em videogame do filme *Os Irmãos Cara-de-Pau*, uma das comédias mais debochadas da história do cinema. São dois irmãos que usam chapéu de gângster e óculos escuros e se metem em altas enrascadas. No meio dessa confusão, muita música de qualidade.
Quanto ao game, que pena: além de ser muito longo, é repetitivo. Mas tudo bem. Ele é bem-feito, tem gráficos e som supimpas, dá para jogar a dois e é superdivertido. Confira!

UAU! São mais de 30 fases. Todas curtas e parecidas. Você tem de encher seu marcador de discos e achar jukeboxes no fim das fases, antes de zerar o tempo. Damos uma geral até a fase 13. O resto é com você!

FASES 1 e 2 - Use as plataformas para ... caminho e os cogumelos para alcançar ... da tela.

... vida extra escondida nesta árvore

FASE 3 - Pintam lesmas e armadilhas perse... Atire discos nelas.

FASE 4 - As caixas escuras caem de vez em ... e os raios elétricos matam você ime...mente.

FASE 5 - É um ambiente meio Sonic. Mas não ... buracos senão você morre mesmo.

FASES 6 e 7 - Muito fáceis!

FASE 8 - Parece um calabouço. Cuidado ... lanças nas paredes.

FASE 9 - Igual à anterior. Há uma vida ... dois corações grandes esperando por ...

FASE 10 - Parece fase de bônus: um verda... festival de discos sobrando. Mas os ... vão atrapalhar.

FASE 11 - Se na fase anterior sobravam discos, nesta aqui não tem nenhum. Só há um bolo no começo.

FASE 12 - pegue uma vida pulando no primeiro cogumelo que avistar

FASE 13 - Oba! Esta é a fase em que você pode acumular até 99 vidas! Afinal, há 11 vidas extras flutuando na tela. Basta pegar todas e morrer depois para ir repetindo a fase. Para cada vida desperdiçada, você lucra dez! Boiada!

Pule na cabeça da serpente para comandá-la usando o Direcional. Mas cuidado com os raios elétricos

ROAD RUNNER

75 vidas - veja só que dica sensacional pintou para este dificílimo jogo! O procedimento é o seguinte: durante a tela de apresentação, aperte os botões ←, Select, R, Y e Start. Segure tudo até aparecer aquela tela com os dois personagens correndo e, então, aperte também o X. E... milagre dos milagres! Ao iniciar o jogo, você terá nada menos que 75 lindas vidinhas para chegar ao final. Não é demais?

SUPER VALIS 4

Seleção de fases - e aí, apanhando muito com este jogo? Quem sabe uma diquinha esperta para seleção de fases o ajude. Na tela de apresentação, faça esta seqüência: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, Select, Select, Y, B e Start. Se você fizer os comandos direitinho, logo em seguida aparecerão inscrições no pé da tela para você selecionar estágios numa nice.

STREET FIGHTER 2

Código de Game Genie - aí vai mais um código para você turbinar a versão normal (World Warrior), dando mais velocidade ao jogo. Digite 1C65 DFOO e divirta-se com personagens mais rápidos. Mas fique ligado: não garantimos o funcionamento do código em catuchos piratas e japoneses ou ainda consoles japoneses.

FIREPOWER 2000

Controle dois veículos - veja que truque interessante. Na tela de apresentação, aperte Select para fazer ir à tela de opções. Escolha 2 players e, sem sair da tela, aperte A e Start juntos. Depois escolha 1 player e comece o jogo: você verá que tem o controle de duas máquinas! No começo isso causa um pouco de confusão, mas logo você pega o jeito e vê que fica muito mais fácil detonar os inimigos com duas máquinas.

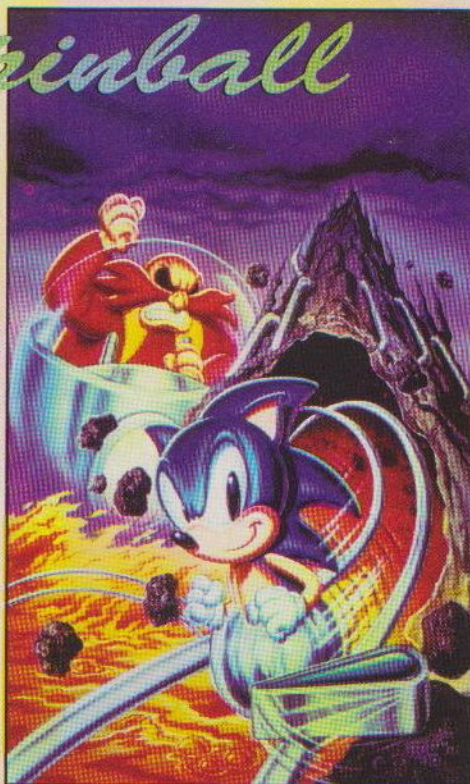
SUPER NES

Sonic Spinball

O porco-espinho mais rápido do planeta estrela este sensacional pinball. Baseado na incrível fase "Casino Night Zone", de *Sonic 2, Spinball* tem todos os elementos que fazem a cabeça da galera. As trapaças de Dr. Robotnik, a simpatia meio ingênua de Tails e, é claro, muita ação.

Robotnik não desiste: ele ainda sonha em conquistar o mundo. Para tanto, gastou neurônios para chegar a sua mais perfeita criação: a Veg-O Fortress, uma fábrica de robôs que fica numa ilha vulcânica para fornecer energia às engenhocas de Robotnik.

A Veg-O Fortress é protegida por um pinball maluco. Ele tem tantas armadilhas... Tudo para aprisionar milhares de animaizinhos: os amigos de Sonic. Deu pra sentir o drama? Demais!!!

O pinball mais maluco do planeta tem gráficos chocantes e som animal. A Sega está prometendo o game para novembro, o mês do já tradicional Sonic Day. Parece que o jeito é ir guardando a grana.

Spinball tem tudo para ser o pinball mais maluco e criativo do planeta

Virtua R

É ver pra crer. O mais animal arcade d visto na tela do seu Mega? Pois é, a Sega o lance é sério e que *Virtua Racing* sa Mega Drive no meio de dezembro.

E o que é melhor: com todos os de arrasadora versão dos arcades. Gráficos p que beiram à perfeição, velocidade m jogabilidade de deixar todo mundo de b ta. Se você é daqueles que só acredita não deixe de correr atrás de *Virtua Rac*

ToeJam & Ear

A continuação de ToeJam & Earl gráficos mais caprichados, música d ríssima e ação pra chato nenhum b Mais um presente de Natal da Sega pa

OS LANÇAM

Dê uma olhada no que a Sega bolou para deixar você doidinho. Estes são apenas alguns dos lançamentos que virão neste segundo semestre. Vá buscar o babador...

Eternal Champions

Mais um game de luta? Você não perde por esperar. Eternal Champions é uma pancadaria diferente. Com 24 Mega (isso mesmo, são 24 Mega), o jogo apresenta muitas novidades.

- *Você pode escolher o número de combates, em vez de jogar sempre uma "melhor de três".*
- *Há um "instant replay" para você não perder nenhum golpe.*
- *O "training mode" é inteligente. Graças ao exclusivo DPA (Dynamic Play Adjustment), um chip que ajusta a dificuldade do jogo à habilidade de cada um.*
- *Se você é do tipo criativo, prepare-se: Eternal Champions permite que você faça seus próprios cenários.*
- *E mais: para provar que turbo é bom em games de luta, há três velocidades de jogo. Nada mal, hein?*

Eternal Champions tem 24 Mega e pode abafar a mania de Street Fighter 2. E um dos trunfos da Sega para vender seu joystick de seis botões

A história por trás do jogo é mu legal. Estamos na Terra no 2225. *Eter Champions* é uma entidade que te manter a ordem. E faz isto atrav das mais ousadas técnicas de ar marciais.

Tudo ia numa boa, até que mestre Eternal Champion, o r ponsável pela paz na Terra, de cobre que morrerá. Os onze m lhores lutadores de todos os te pos se encontram em u megacampeonato para saber que será o novo Eternal Champion.

A sacada é: descer o cacete pa eleger aquele que deve mante paz. Meio cínico, não? Be *Eternal Champions* e seus 24 Me tem lançamento previsto para novemb Ah, um joystick de seis botões seria mu bem-vindo...

...m imaginar isto EM CASA?

...am & Earl 2 só sai no Natal

Disney's Aladdin

Gráficos do mais belo dos sonhos e velocidade impressionante: Aladdin tem 60 quadros por segundo. E a música já ganhou Oscar. É mole?

Prepare-se para os gráficos mais alucinantes que seu Mega já mostrou. Pela primeira vez, os desenhistas dos Estúdios Disney participaram de um game em cartucho. Além do trabalho destes feras, *Aladdin* tem a trilha sonora original do filme. A mesma que ganhou um Oscar...

Se a qualidade técnica impressiona, a história não consegue fugir do batido padrão Disney. Você é Aladdin e tem a missão de derrotar o sacana Jafar para ganhar a mão da princesa Jasmin. Uau, que novidade!

Nem pense em reclamar do enredo meio babaca. *Aladdin* é uma fábula, no melhor estilo dos contos de fada que Walt Disney sabe contar como ninguém. O cartucho, com 16 Mega de requinte visual e sonoro, alcançará as prateleiras em outubro.

...ENTOS DA SEGA

SEGA SPORTS

Parece que a criadora de Sonic mudou de vez. Se antes seus games eram legais, mas o marketing ficava um pouco a desejar, este panorama mudou. Os jogos estão ótimos e o marketing evoluiu muito.

A maior prova disto é o lançamento de uma nova divisão dentro da companhia Sega, a Sega Sports. Todo mundo está careca de saber que, em matéria de games de esporte, o Mega dá de 10X0 no Super NES. Então, nada melhor que criar uma divisão especializada em jogos de esporte.

E os caras já começaram pegando pesado. Serão nove superlançamentos até o final do ano. Quatro pra Mega, dois para Sega CD e três para Game Gear. Confira os de Mega.

NFL FOOTBALL '94 STARRING JOE MONTANA

Versão 94 do game de esporte mais vendido nos States em 92. Sai em novembro, com alguns detalhes a mais.

NBA ACTION HOSTED BY MARV ALBERT

Você deve estar se perguntando, "quem é este tal de Marv Albert?". Resposta: ele é o locutor mais popular da rede NBC, a favorita dos NBA maníacos. O game é normal, com direito a campeonato, treino e tudo o mais. Jogabilidade é o seu ponto forte. Sai em outubro.

WORLD SERIES BASEBALL

É o primeiro jogo que conseguiu o selo de qualidade da Liga de Baseball Professional dos States. Muita ação e diversão num esporte que apaixona os americanos e japoneses, mas nunca fez muito sucesso por aqui. Para setembro.

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Junte Muhammad Ali, Evander Holyfield, Larry Holmes, Rocky Marciano e outros e você terá o maior campeonato de boxe de todos os tempos. É este o barato deste cart que só sai em dezembro. Mais um que deve explorar as possibilidades do controle de seis botões.

Mais uma versão do já clássico Joe Montana Football

World Series Baseball é o primeiro game a ganhar o selo de qualidade da Liga Profissional dos EUA

FOX
ECCO THE
DOLPHIN
MEGA DRIVE

Ecco tem que encontrar sua família, seus amigos e lutar contra tubarões assassinos.

E ainda tem que encontrar tempo para respirar.

Invasores do Planeta Vortex acabam de causar a maior catástrofe ecológica de todos os tempos: aprisionaram os seres do oceano num lugar desconhecido, abalando o equilíbrio de todo o mundo submarino. Só Ecco, o mais forte e inteligente dos golfinhos da Terra, conseguiu escapar e agora tem que encontrá-los sozinho, percorrendo as profundezas e seus incríveis perigos, em 27 fases de tirar o fôlego. Mas, antes de mergulhar nesta aventura é melhor você saber que em Ecco The Dolphin as semelhanças com a realidade não são mera coincidência: o cartucho foi desenvolvido usando vídeos de golfinhos de verdade. E, como os golfinhos não respiram debaixo d'água, Ecco tem que subir de tempos em tempos à superfície para conseguir ar, o que não é nada fácil. Falando em dificuldades, este é o primeiro jogo a usar o sistema DPA, que regula automaticamente o grau de dificuldade de acordo com a perícia do jogador - quanto melhor você for, maior o desafio. Ajude Ecco. Para passar por tudo isso ele tem que encontrar alguém inteligente como você.

DINOSSAUROS INVADEM O VIDEOGAME

JURASSIC PARK

Estava na cara que a indústria do videogame iria pegar carona neste megasucesso do cinema: Jurassic Park. A Sega está produzindo logo três versões de uma vez: para Sega CD, Mega Drive e Game Gear. E pelo capricho com que os jogos estão sendo feitos, você pode esperar algo tão bom quanto o próprio filme que vem arrebentando as bilheterias do mundo todo. A versão para Sega CD está sendo produzida num milionário estúdio da Sega que custou 10 milhões de dólares. A de Mega Drive terá 16 Mega de memória e será um dos melhores jogos já produzidos para este console.

SEGA CD

A versão para o Sega CD promete ser animal. Ela é a primeira realização do Estúdio de Multimídia da Sega, na Califórnia (EUA), um avançadíssimo centro de produção de jogos que custou 10 milhões de dólares para ser montado. Uma equipe de 25 pessoas - entre programadores, músicos e artistas de computação gráfica - está trabalhando há mais de um ano só para produzir este game.

Imagine que estes profissionais precisaram ter aulas com um especialista em animais pré-históricos. Tudo para aprender como os dinossauros se movem e fazer um jogo tão realista quanto o possível.

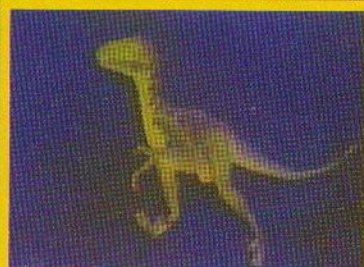
SONS REAIS

Mas o realismo não parou por aí. A equipe da Sega deu-se ao trabalho de produzir pequenos bonecos-dinossauros, que serviram como modelos tridimensionais para as imagens do jogo. Certos sons que os bichos emitem no game foram tirados da própria natureza: um exemplo é o ruído do jacaré, que cai como uma luva como voz de dinossauro. Alguns dos cenários que você vai ver no jogo foram extraídos de paisagens do Hawaii e do pântano de Okefenokee, nos Estados Unidos.

Os músicos da própria Sega compuseram toda a trilha sonora do jogo, especialmente desenvolvida para criar um clima de suspense, aventura e emoções fortes. Finalmente, imagens e sons foram mixados na avançada estação de trabalho multimídia e resultaram, provavelmente, no melhor jogo para CD que a Sega foi capaz de produzir até hoje. *Jurassic Park*, com lançamento previsto para outubro, terá imagens digitalizadas e som com efeitos surround. Simplesmente animal.

COMO FOI FEITA A VERSÃO PARA SEGA CD

A equipe da Sega teve que fazer bonecos de dinossauros. Eles serviram como modelos para as imagens do jogo

Com tanta pesquisa, as imagens … Tiranossaurus Rex só poderiam … assim: realistas e assustadoras

Os movimentos dos animais foram simulados em uma sofisticada estação gráfica

O game traz uma grande variedade … bichos pré-históricos. Aqui, … aparece é o Triceratops

Foram utilizadas paisagens reais como base para os cenários do game

O pessoal teve que encarar até … caré para fazer os efeitos sonoros

Repare a riqueza dos cenários neste mapinha

MEGA DRIVE

A versão para Mega Drive pode não ter os mesmos recursos e efeitos da em CD, mas nem por isso está dando menos trampo para a Sega. A equipe de produção, que está trabalhando nela há 15 meses, também usou bonecos como modelos e caprichou no movimento dos bichos. Só o Raptor, dinossauro que será vilão e personagem, terá mais de 20 movimentos. O resultado sairá num cartucho com memória prevista de 16 Mega e lançamento para 10 de agosto.

O interessante nesta versão para Mega são as opções de jogo. Você pode controlar o Dr. Grant ou um dos dinos.

MOVIMENTOS DO RAPTOR

Como personagem, o Raptor tem várias habilidades e se vira muito bem. Ele usa patadas violentas, morde as vítimas e dá pulos altíssimos. Além do mais, é veloz e pode até agarrar-se em plataformas. Um bicho versátil.

Os dinossauros não são brincadeira. Uma patada e o cientista já era!

Com uma patada destas os pobres guardas voam longe

Um pterodáctilo aparece para visitar Dr. Grant durante seu passeio pelo rio

O Raptor pode dar verdadeiras voadoras sobre suas vítimas

Escalar plataformas está entre as habilidades deste esperto dinossauro

MODOS DE JOGO

Como Dr. Grant, seu objetivo é salvar os visitantes do parque dos temíveis dinossauros. Existem vários tipos de animais para enfrentar e, dependendo da espécie, eles têm comportamento, formas de ataque, força e inteligência diferentes. O Raptor, por exemplo, é extremamente rápido. O Dilophsauro cospe um veneno que paralisa as vítimas. Os Compys só atacam em grupos, pois são meio medrosos. E há o temível Tyranossaurus Rex, enorme, rápido e devorador - um assombro!

Na outra modalidade de jogo, você controla um Raptor. Aí o objetivo é escapar dos guardas do parque, que insistem em capturá-lo, escapando da ilha num navio. Esperto, rápido, inteligente e com um agudo senso de sobrevivência, o Raptor está bem preparado para sua missão. Seja qual for a escolha, jogar *Jurassic Park* será uma tarefa pra quem decide depressa e tem reflexos rápidos.

AS ARMAS DO DOUTOR GRANT

SE VOCÊ ESCOLHER FICAR NA PELE DO DR. GRANT, VAI PRECISAR DE UM BOM ARSENAL PARA ENFRENTAR AS MANDÍBULAS E GARRAS DOS FAMINTOS DINOSSAUROS. AQUI ESTÃO SUAS ARMAS:

Arma de choque
Imobiliza por alguns segundos

Dardos tranqüilizantes
Para animais menores

Superdardos
Põem até os grandalhões pra dormir depressa

Granadas de gás
Ideal para repelir ataques em grupo

Granadas de luz
Deixa os bichos cegos por algum tempo

93: O ANO DA PANCADARIA

Este ano vai entrar para a história dos games como a consagração dos jogos de luta. SF 2, Streets of Rage 2 e muitos, mas muitos outros. Os dois lançamentos de luta para Mega mais esperados do segundo semestre são SF 2: Champion Edition e Mortal Kombat. Confira os detalhes:

Street Fighter 2: Champion Edition (Capcom)

Atenção, você está prestes a ler mais um capítulo da maior novela do ano. Pelo menos a mais mexicana... Bem, recapitulando. *SF 2: Champion Edition* estava previsto para junho, em lançamento simultâneo no mundo inteiro. É, já estamos em julho e nada de o cartucho aparecer. Mistério...

Vamos às novidades. A Capcom havia terminado uma versão de *SF 2: CE* para Mega e, quando o cartucho estava prontinho para ir para a linha de montagem, mudou de planos. O motivo, de acordo com a própria Capcom: "Não estávamos satisfeitos com o resultado final. O game não era bom o suficiente para o padrão de qualidade que exigimos".

Resultado: o lançamento foi adiado e o jogo voltou para o grupo de programadores da empresa, no Japão. Eles conversaram, conversaram e decidiram mexer pra valer na versão para Mega do arcade de luta mais vendido de todos os tempos.

O jogo inteiro ganhou gráficos mais detalhados, música melhor elaborada e jogabilidade bem parecida com a versão dos arcades. Mas, para fazer tudo isto, eles tiveram que gastar muita memória. No final, o game ficou com um absurdo de 24 Mega de memória.

Se, mesmo antes da maquiagem, SF 2: CE para Mega já em [illegible] lançamento mais esperado do ano, agora virou objeto de desejo. E [illegible] mais importante: o jogo só sai em setembro, junto com o joystick [illegible] seis botões da Sega... Pois é, ninguém é bobo!

Parece mentira: todo mundo poderá se deliciar com SF 2 - Champion Edition. Mas só em setembro. Vá arrancando as folhinhas do calendário...

Champion Edition na Feira

A Capcom mostrou uma [illegible] são de *SF 2: CE* na Feira de Chica[illegible] go. Apesar de o jogo ser [illegible] decepção foi grande. O motivo [illegible] simples: só dava para jogar com Ryu ou Ken. Tudo bem que [illegible] Ken x Ken ou Ryu x Ryu numa [illegible] Legal, o cenário está demais. [illegible] a jogabilidade é muito boa. [illegible] disso entusiasmaria um verdadei[illegible] ro streetmaníaco. Afinal, não [illegible] para jogar com os chefes. Mas [illegible] segui jogar com o novo controle [illegible] Sega. São seis lindos botões.

O joystick é muito legal. Fun[illegible] ciona exatamente como [illegible] arcades. Os três botões de cima dão socos fraco, médio e forte, na ordem. E os de baixo servem para chutar, com a mesma ordem. É lógico e simples de usar. E, para games de luta, não poderia haver melhor solução.

Mortal Kombat (Arena)

Street Fighter 2 até pode ser o arcade de luta preferido pela galera do mundo todo. Mas *Mortal Kombat* é, sem sombra de dúvidas, o mais animal. Tanto que está rolando uma pesquisa pra saber se a moçada está a fim de ver um carinha arrancando o coração do outro em pleno jogo.

A versão para Mega de *Mortal Kombat* não decepciona. Se a definição gráfica não é primorosa, a jogabilidade surpreende. Os golpes saem com grande facilidade. E a música também agrada.

E a violência, como é que fica? A versão que foi mostrada na CES não era a definitiva, portanto não dá para saber ao certo. No entanto, tudo indica que o game para Mega será o mais fiel possível à versão dos arcades. Mais até do que a para Super NES. Afinal, a Sega é um pouco mais liberal que a Nintendo.

Fique de olhos bem abertos: *Mortal Kombat* sai em setembro tanto para Mega quanto para Game Gear. O quê? Até para Game Gear? Sim, dê uma olhadinha nos lan[illegible] çamentos de Super NES para sa[illegible] ber maiores detalhes.

Mais animal impossível. É Mortal Kombat, previsto para setembro

LANÇAMENTOS SAINDO DO FORNO

São tantos games legais que nem vale a pena falar de todos ao mesmo tempo. Você, leitor, até ficaria confuso. Portanto, para esta página de lançamentos, selecionamos apenas aqueles games de tirar o fôlego e o sono da galera. Vários jogos legais ficaram de fora. Mas tudo bem: falaremos deles nas próximas edições. Divirta-se!

SYLVESTER AND TWEETY: CAGEY CAPERS (TecMagik)

Frajola e Piu-Piu finalmente chegaram ao mundo dos games. Gráficos fiéis ao desenho e muito bom-humor é o que o jogo tem de melhor.

Velha perseguição: Frajola atrás de Piu-Piu. Vale umas boas gargalhadas

HAUNTING STARRING POLTERGUY (Electronic Arts)

Terror na mansão. Sangue, assassinato, mistério... *Haunting* tem 16 Mega de gráficos cristalinos e sons do além. Deu pra ficar com medo? O game segue o padrão *Splatterhouse*. Só que com um pouco de raciocínio...

Típica cena de filme de terror. Uma [illegible] calma e muitas surpresas

JUNGLE STRIKE (Electronic Arts)

A continuação de *Desert Strike* chega com 16 Mega, muitas inovações e missões ainda mais difíceis. Animal!

Os 16 Mega de Jungle Strike levam você à loucura da Guerra do Golfo

JAMES POND 3 (Electronic Arts)

O primeiro *James Pond* era uma game legal. Tão legal que acaba de chegar à terceira versão. Os gráficos melhoraram e a diversão continua sendo o ponto alto.

James Pond volta a atacar. Mais um grande lançamento da Electronic Arts

MUTANT LEAGUE HOCKEY (Electronic Arts)

O mesmo esquema, a mesma jogabilidade e a diversão nota 10 de *NHL 93*. E gráficos engraçados e "sacanas". Dá pra imaginar uns mutantes brutamontes se degladiando numa partida de hóquei? Não curtiu? *NHL 94* está a caminho.

Pelos chifres do gol dá pra sacar o espírito deste game. É zoeira mesmo!

GOOFY (Absolute)

Demorou muito, mas o Pateta finalmente vai estrelar um game. *Goofy* (Pateta em inglês) terá muita ação e pontas de gente famosa como o Tio Patinhas. Gráficos fiéis ao desenho e diversão nota 10.

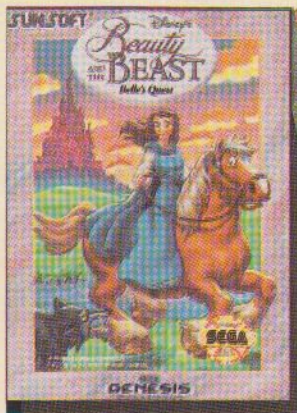
O ilustre Pateta está com a corda toda. O cartucho chega em outubro

PUGGSY (Psygnosis)

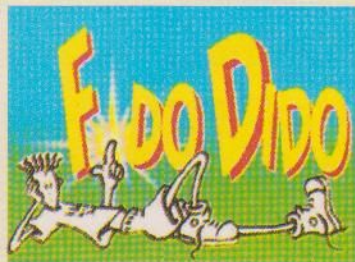
A Psygnosis, uma das melhores e maiores softhouses para games de computador, lançará jogos para Mega e Sega CD. *Puggsy* faz parte da primeira leva. É um adventure com visual chocante e desafio animal.

Qualquer semelhança com Shadow of the Beast não é mera coincidência.

BEAUTY AND THE BEAST (Sunsoft)

São dois games baseados na mesma história: a Bela e a Fera. Ambos saem em novembro. Seus nomes: *Belle's Quest* e *Roar of the Beast*. Clima de fantasia garantido.

Se você curte as histórias e filmes de Disney, corra atrás deste cartucho

FIDO DIDO (Kaneko)

Fido Dido é um carinha que alopra pra valer. Ele estréia nos games com muita ação e ótimos gráficos.

Fido Dido chega em novembro. Mais um personagem legal no Mega Drive

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS (Konami)

Ação total em um game com a qualidade Konami. Não dá para tirar o dedo do gatilho, ou melhor, do botão. E seus tiros são limitados. O melhor é que sai em agosto!!!

Dá até pra ficar zonzo com estes labirintos malucos. Ação total!!!

PINK GOES TO HOLLYWOOD (TecMagik)

Toda a manha da charmosa Pantera Cor-de-Rosa está chegando ao Mega Drive. Ela vai à meca do cinema, Hollywood, tentar uma vaguinha num filme. E as trapalhadas começam. Diversão total. Mas só no Natal.

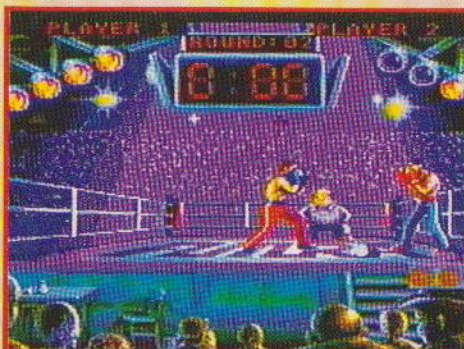
Taran, taran, taran... Olha a musiquinha. A Pantera vem aí. DEMAIS!!!

TOM AND JERRY: FRANTIC ANTICS (Hi Tech)

E não percam, no Natal, mais uma superaventura do gato e do rato. Este game tem muita ação e ótima animação gráfica. Escolha segura.

Quem é esta loira no meio de Tom e Jerry? Não perca no próximo capítulo...

BEST OF THE BEST

Atenção megamaníaco: se você acha que é bom mesmo em games de luta, veja se encara Best of the Best Championship Karate, um dos melhores jogos do gênero que já pintou para o seu console. Trata-se do mesmo game lançado para a moçada de SNES e que os japoneses conhecem como The Kick Boxing. É baseado no full-contact, um esporte bem hard que mistura caratê com boxe. O realismo e a quantidade de golpes humilha os outros games do estilo. São 55 golpes variados, com destaque gráfico para os movimentos dos lutadores, que são superarticulados. Mas, como gastaram muita memória com as porradas, o game manca em cenários e som. Alguns jogadores podem achar este jogo técnico demais. Mas basta você sacar os golpes.

Fique de olho nos holofotes inclinados no topo da tela. Eles são os marcadores da energia dos lutadores

GOLPES ESPECIAIS

Não podem ser reconfigura... você só pode usá-los três vezes p... round. Basta ficar de olho no ma... ao lado dos nomes dos lutadores.

B + → - três chutes seguidos no rosto

B + ↑ - ... em cima e ... embaixo

B + ↓ - pulo com 2 chutes

B + ← - ... em cima e ... embaixo

DÁ PRA MEXER EM TUDO

O jogo tem uma espécie de menu central, onde você pode fazer um montão de coisas. Dá pra alterar o rosto dos personagens (ALTER LOOK), encarar qualquer um do ranking e escolher o prêmio (GRADING) e uma série de outras funções, OK?

No Options, escolha a quantidade de rounds e a nacionalidade dos lutadores

TREINO

Antes de meter as caras nos combates, é bom dar uma treinadinha, né, impaciente? Vá ao menu central e acione TRAINING. Aumente sua porcentagem em resistência, força e reflexo. Treine até sacar a distância correta para cada golpe.

Os treinamentos são feitos de três maneiras: "lutinha": você bate e não leva porrada...

...batendo no saco, apertando A, B, e C rapidamente...

...e na baliza, acertando os alvos alternadamente

SALADA DE GOLPES

É golpe pra caramba! Das 55 bordoadas que o jogo oferece, você deve escolher só 13, acionando o tópico SELECT HITS. Você pode configurar os comandos a seu gosto. Há golpes especiais, que são fixos e não podem ter seus comandos alterados. Você só seleciona e escolhe um golpe por vez, que sempre é demonstrado pelo lutador que está com calça vermelha.

O Direcional de baixo seleciona os golpes do botão A ; o de cima cuida dos golpes que não usam este botão

CONFIGURAÇÃO PRONTA

Caso você não queira configurar os golpes, lute usando esta opção fornecida pelo próprio game. Se o adversário estiver a sua esquerda na tela, inverta o sentido de todos os comandos.

Comando	Golpe	Comando	Golpe	Comando	Golpe
→	andar pra frente	↘	pisada	A + ←	chute na coxa
←	andar pra trás	↗	pulo em giro com chute no estômago	A + ↗	gancho com o braço esquerdo
↓	defesa				
↖	giro e soco no rosto	A + →	rasteira	A + ↘	soco no estômago
		A + ↑	chute	A + ↙	gancho com o braço direito
↙	jab	A + ↓	soco no estômago	A + ↖	chute no rosto

PARA INVERTER O LADO DE ATAQUE DO SEU LUTADOR, PRESSIONE

JAGUAR XD 220 JVC / Core
Corrida — 1 ou jogadores
GRÁFICO — SOM — DESAFIO — DIVERSÃO

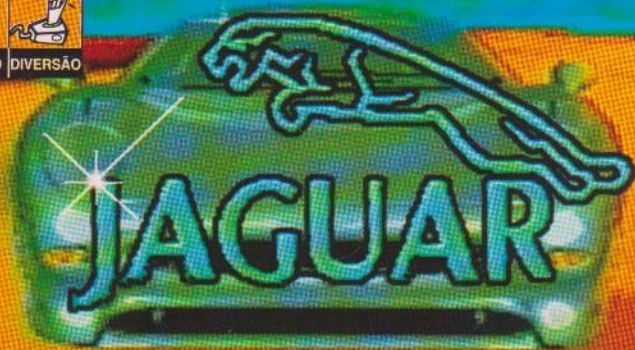



ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Conhece Out Run*? Então não é preciso dizer mais nada sobre este jogo, um dos poucos games de corrida feitos até agora para o Sega CD.* Jaguar XD 220 *segue um estilo já conhecido: uma máquina envenenada, várias pistas para escolher, músicas empolgantes e um bom grau de desafio. A alta fidelidade sonora é o que mais diferencia este jogo das versões em cartucho do gênero corrida, já que os gráficos não trazem nenhuma inovação.*

Fique ligado na barrinha vermelha do velocímetro. Ela indica o nível do combustível

Modos de jogo

O game aceita um ou dois participantes nas modalidades Practice (treino), Grand Prix (uma só corrida) e World Tour (campeonato completo em 16 países). Existe ainda o Track Editor, uma opção que permite desenhar as pistas que lhe der na telha.

Track editor tem vários elementos para você desenhar seu circuito de provas predileto, como rampas, curvas, retas etc.

Escolha do câmbio

Controlar o Jaguar não é difícil: com poucas voltas, você pega as manhas. Se sua quilometragem em jogos de corrida ainda é baixa, escolha o câmbio automático. O carro fica econômico, fácil de dirigir e a velocidade até que rende bem. Com o câmbio manual, o carro corre mais e, em compensação, gasta mais combustível. Ao fazer curvas, reduza as marchas; é melhor que usar no freio.

Ao entrar nos boxes para reabastecer, use o B para parar ao lado da bomba

Evolução ao contrário

Ao completar as provas com uma boa colocação, você levanta uma grana. Mas, infelizmente, não poderá usá-la para melhorar sua máquina. Neste jogo, dinheiro serve para repor as peças e fazer os consertos necessários após as corridas. Com essa particularidade do jogo, seu carro só pode piorar: se você bater várias vezes e não conseguir um bom prêmio, seu carro vai ficando mais estourado a cada prova.

COMANDOS	
A	Tela de Options
B	Freio
C	Acelerador
↑ e ↓	Troca de marcha

FATAL FURY

Continues ilimitados - sim, você leu direito: Continues ilimitados, quantos você quiser, pra detonar no jogo e chegar ao final rapidinho! Simples. Quando o jogo der Game Over, mantenha pressionado o Direcional ↑ e em seguida aperte A, B e C juntos. Solte os botões e aperte tudo junto novamente. Seus créditos vão aumentar toda vez que você repetir este truque.

GODS

Passwords - joguinho cabeludo este, não? Então fique ligado nas passwords que vão levar você direto até a quarta fase do game, e com dinheiro suficiente pra comprar as armas e poções que forem necessárias:

Fase 2 - NASHWAN
Fase 3 - COYOTE
Fase 4 - FOXX

TINY TOON ADVENTURES

Seleção de fase - com esta manha, você pode ir direto à última fase do jogo. Na tela de apresentação, escolha o modo Password e digite o código abaixo. Pronto! Você será mandado para a última fase e, estando lá, basta andar para trás no mapinha, entrando na fase em que você bem entender. As passwords são:

NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY

FLASHBACK

Passwords - aleluia! Enfim, uma ajuda para dar um rolê nas fases e ver o que lhe espera. Basta escolher o modo Password na tela de apresentação e mandar bala nestes códigos:

Nível 1 - Jungle Stage
FALCON
Nível 2 - New Washington
DATA
Nível 3 - Death Tower
MILORD
Nível 4 - Earth Stage
QUICKY
Nível 5 - Earth Stage 2
BIJOU
Nível 6 - Alien Planet 1
BUBLE
Nível 7 - Alien Planet 2
CLIP
Final do jogo: CYGNUS

MEGA

ALIEN 3 / Probe

Ação

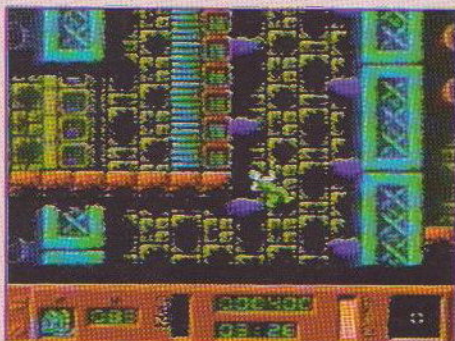
GRÁFICO | SOM | DESAFIO

ALIEN³

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

A tenente Ellen Ripley precisou de três filmes para acabar com a raça dos aliens, os asquerosos alienígenas que detonaram nas bilheterias dos cinemas espalhados pelo mundo. E o game de Alien 3 para NES também não deixa para menos: dá o maior trampo chegar até o
E o jogo ficou muito legal. Dentro dos limites do universo 8 bits, os gráficos e
de Alien 3 animalizam geral. E o melhor: NÃO TEM PAU DE SPRITE! O
é pedreira, como nas outras versões. O lance é salvar os habitantes da
penal de Fury 161, que está infestada de bichos-babões. Nas missões de
o objetivo é encontrar cada um dos detentos antes que eles dancem. A cada
missões de resgate, você luta cara a cara com aliens grandalhões. Bem,
a heroína careca e saiba que o relógio está contra você. Em Alien 3, não
passwords. Portanto, poupe a maior quantidade de Continues, falou?

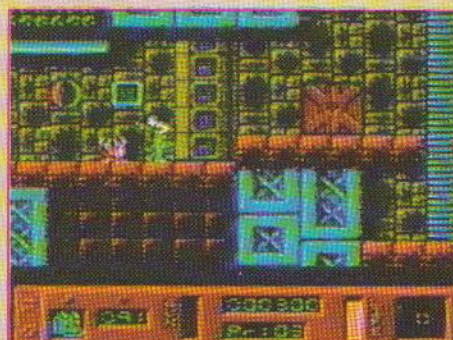
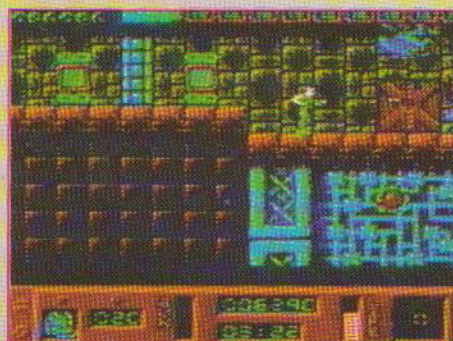
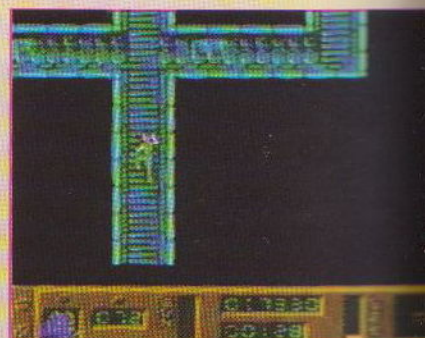
LABIRINTOS

As fases do jogo são labirintos complicados. Elas têm vários andares, escadas, elevadores e cantinhos muito bem escondidos. Cada fase tem um determinado número de prisioneiros para ser salvo e limite de tempo. No meio da correria, mande chumbo em tudo que é alien. Só depois de resgatar toda a galera, a saída se abrirá. Mas não pense que haverá uma placa ou setinha camarada para te ajudar a dar o fora. Vire-se, meu!

Pule de plataforma em plataforma, mas tome cuidado com os tombos. Eles diminuem sua energia e você perde um baita tempo

Fique de olho no radar que está no lado inferior direito da tela. Os pontos brilhantes mostram a posição dos aliens

ROTEIRO DAS 8 FASES

Saque as manhas e os locais onde estão escondidos reféns, saídas e itens da hora. Detalhe: quando o tempo termina e você não pega todos os prisioneiros, o jogo mostra rapidamente onde estão os que ficaram para trás. Memorize e não deixe barato na próxima tentativa.

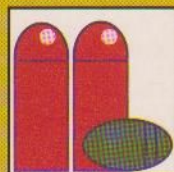
CHEFE 1 - Boiada! Fique no 1º ou no 2º
atire toda vez que este alien
cuidado com a chuva de projéteis do

FASE 1 - Há ninhos de alienzinhos. Mande bala, senão você dança!

FASE 2 - Estes aliens posicionados no teto são bem sacanas. Espere os idiotas descerem e faça picadinhos deles

FASE 3 - Caramba! Chamem um
saída desta fase está no fim de algum
enorme tubulação

FASE 4 - Desça nesta plataforma e
porta: há um prisioneiro esperando
peradamente

EM TODAS AS FASES, O TEMPO REGRESSIVO É O MESMO: 4 MINUTOS E 30 SEGUNDOS

ITENS

A munição de suas armas é limitada e a sua energia também. Por isso, há itens salvadores espalhados pelos labirintos. Saque pra que serve cada item.

recarrega o lança-chamas

recarrega o lançador de granadas

recarrega a metralhadora

recarrega sua energia

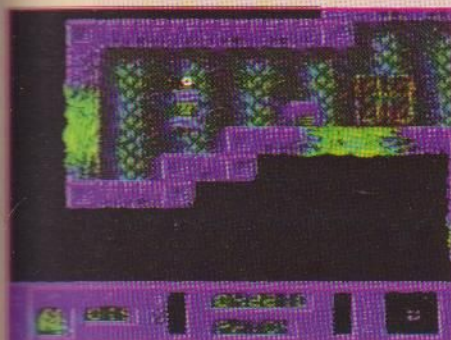
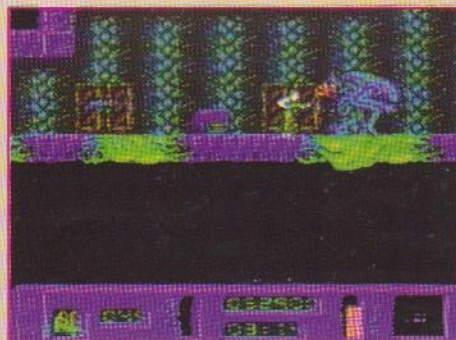
COMANDOS

A - PULAR	
B - ATIRAR	
↑ - ABRIR PORTAS	
↓ - ABAIXAR-SE	
SELECT - MUDAR DE ARMA	

ESCOLHA A QUANTIDADE DE CONTINUES: DE 3 A 9

CHEFE 2 - Nos aposentos deste alien, fique no corredor inferior esquerdo e gaste munição sem dó na criatura

FASE 6 - Imagine o rolê que você vai dar pra salvar este prisioneiro...

FASE 8 - Um refém logo no início da missão? Saia dessa! Vá por cima e busque os outros prisioneiros. Pegue este cara na volta e desça

FASE 5 - Este labirinto pega pesado! Olha só onde foram esconder este infeliz

CHEFE 3 - Oh, não! Outro "terrível" chefe alien... que nada! Fique numa boa neste corredor à esquerda da tela e diga adeus ao babão

1º CHEFÃO DO FINAL - Começa a fase, né? Não se mexa! Permaneça no 1º degrau e então vai ser mais fácil acabar com este alien

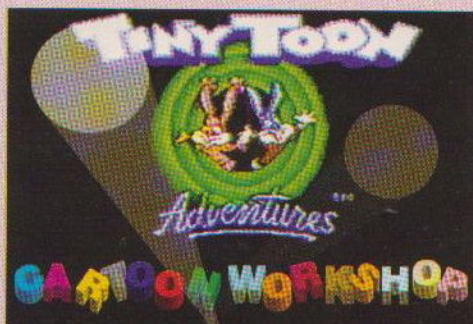
FASE 6 - Oba! Festinha de itens é o que liga! Entre neste local e faça a limpa

FASE 7 - Suba neste elevador e pule para o túnel à direita: você vai encontrar o último prisioneiro deste labirinto

2º CHEFÃO DO FINAL - Não dá pro cheiro! Fique atirando da plataforma do meio, onde o alien não alcança você

TINY TOON ADVENTURES: CARTOON WORKSHOP / Konami

Educativo

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

Os nanicos personagens do desenho animado Tiny Toon são uma galerinha muito sacana e engraçada. Agora, imagine você fazendo as historinhas dos queridos baixinhos da Warner Bros. Sim, isso mesmo, aprendiz de Steven Spielberg: neste lançamento Konami, o jogador vira roteirista e diretor das aventuras de Tiny Toon. É o maior barato!

COMANDOS

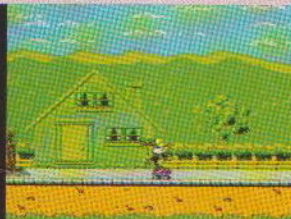
A	escolhe opção de menu/confirma posição do cursor e tamanho da setinha/corta cena
B	escolhe opção de menu/confirma posição do cursor e tamanho da setinha

MENU PRINCIPAL

SE VOCÊ NÃO ENTENDER ESTE MENU, ADEUS AO SEU SONHO DE DIRETOR

1 1º PERSONAGEM - É onde você escolhe o personagem principal: Perninha, Lilica, Frajuto, Papaléguas, Coiote Coió e Plucky. Depois defina os movimentos de sua estrela. Aqui, você pode ainda cortar cenas e fazer buracos

2 CENÁRIOS - Serve pra escolher o lugar de sua aventura. Dá pra escolher fundos de uma cor só também

Que tal colocar a galerinha de Tiny Toon pra arrepiar num pacato vilarejo, hein?

3 TEXTOS - Você pode colocar diálogos e expressões no meio da historinha.

4 GRAVAÇÃO - Você pode gravar, reproduzir, voltar ou adiantar a fita. Embaixo do menu, há uma fita pra você achar os pontos desejados no desenho

5 SOM - São cinco temas originais do desenho, cinco melodias rápidas e três efeitos sonoros

6 2º PERSONAGEM - É idêntico ao primeiro menu e serve para você escolher o segundo personagem para o seu desenho

O TAMANHO DA SETA CORRESPONDE À VELOCIDADE DOS MOVIMENTOS

O GUGU É O MAIOR LEGAL!!!

Ligadão em videogame, não deixou barato. Criou uma nova mania em programa de tevê

O programa dos jogos eletrônicos que vai descolar brincadeiras, desafios e prêmios chocantes. E tem mais: quem participa entra dentro dos jogos. É da hora!!!

PLAYGAME
VEIO PARA DETONAR...
Todo domingo, no SBT

Se você vive babando com o seu colega que detona Streets of Rage *no Mega, pode comemorar. A Tec Toy está lançando* Renegade*, um jogo de luta do mesmo tipo do irmão mais velho do Mega, criado para a capacidade de memória do 8 Bits. E* Renegade *vem pra detonar: você é um cara que tem que fazer a limpa num monte de gangues de rua. Os paus rolam soltos em estações de metrô, estradas, portos, e em qualquer lugar onde haja alguém a fim de encarar você. Depois de fazer uma limpa, você pode sair para encarar a fase seguinte.*

CENÁRIOS E DESAFIOS LEGAIS

Em *Renegade*, os cenários surpreendem e o desafio é estimulante: além de contar com um bom número de golpes para uma versão 8 bits, você ainda pode encarar três níveis de dificuldade. Mas como nada é perfeito, a quantidade de golpes e bordoadas é proporcional às vezes em que pintam paus de sprite: você dá uma rasteira no inimigo e as pernas dele somem ou então o rosto do adversário desaparece depois que você deu uma boa bifa. É meio chato, né... Além disso, o som não chega a empolgar. Mas se você curte pancadaria, tente *Renegade*. No geral, vale a pena.

Na estrada, fique sempre à esquerda das motocicletas, empurrando e dando porrada

Para detonar este chefe na fase 1, dê muita porrada e jogue-o para fora da plataforma

Cuidado com o ataque de motoqueiros. Desvie das motos e contra-ataque com voadoras

Para detonar estes punks grandalhões fique num dos cantos e só ataque pelos lados.

HÁ DOIS ITENS IMPRESCINDÍVEIS: O "P" AUMENTA O PODER DE SEUS GOLPES, E O "S" DÁ INVENCIBILIDADE TEMPORÁRIA

NO TOPO DA TELA, O MARCADOR "P" INDICA SUA ENERGIA E O "E" A FORÇA DOS ADVERSÁRIOS. NUNCA DEIXE O TEMPO ZERAR, SENÃO VOCÊ PERDE UMA VIDINHA!

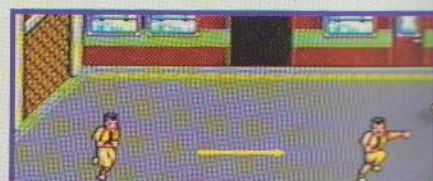
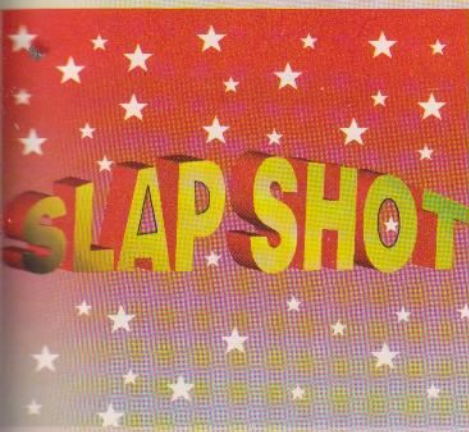
MOVIMENTOS

1 - golpe para o lado esquerdo

2 - golpe para o lado direito

1 + 2 - voadora

↓ + 1 ou + 2 - bater no adversário caído

←, ← + 1 - corrida com supersoco para a esquerda

→, → + 2 - corrida com supersoco para a direita

Galera do Master System que curte games de esporte: que tal parar de ficar babando com o maravilhoso NHLPA Hockey 93, *do Mega Drive? Agora o seu console também tem um game de hóquei no gelo.*

Slap Shot tem gráficos aceitáveis para um 8 bits, o som é regular e o desafio vai descabelar quem nunca jogou hóquei. É difícil manter a posse do disquinho e o game rola depressa, nem dá tempo de armar jogadas. Mas dá pra se divertir: os goleiros são superfrangueiros e as brigas na quadra servem pelo menos pra você dar risada.

Pancadaria no gelo

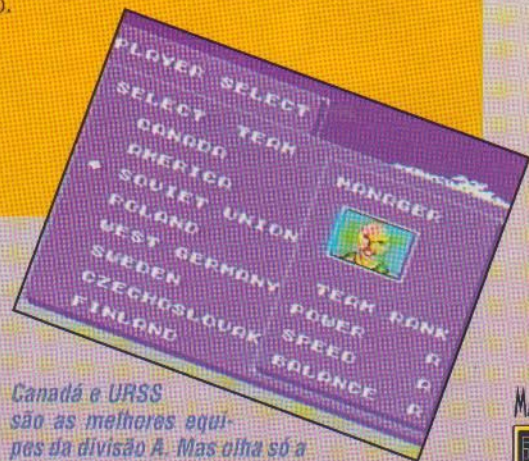
Seu objetivo é enterrar o disquinho no gol adversário e esta versão suprimiu as regras mais complicadas do hóquei. Saque apenas que você não pode dar um tirão que faça o disco atravessar a quadra sem encostar em ninguém. Nesse caso, você comete icing e leva uma falta perto do seu gol. E quando rolar uma briga, bata mesmo, pois o perdedor sai da quadra.

Para ganhar, fique pressionando o Direcional para o lado do adversário e apertando o botão de soco

SÓ PRA LEMBRAR: AS SELEÇÕES DA UNIÃO SOVIÉTICA, DA ALEMANHA OCIDENTAL E ORIENTAL NÃO EXISTEM MAIS

TRÊS LIGAS MUNDIAIS

São vinte e quatro seleções de países a sua escolha, divididas em três ligas: A, B e C. Os melhores times estão na divisão A e os piores estão na C. Cada seleção tem três marcadores de avaliação: POWER (força), SPEED (velocidade) e BALANCE (equilíbrio). Prefira as que têm A em tudo.

Há dois modos de disputa: EXHIBITION, para jogar só uma partida, e TOURNAMENT, onde você participa de um campeonato mundial com jogos eliminatórios

Canadá e URSS são as melhores equipes da divisão A. Mas olha só a cara do técnico soviético

Saque as Manhas

★ Para ganhar nas disputas de disco, fique apertando o botão 2 rapidamente antes de o juiz apitar.

★ Na hora de marcar o adversário que está no ataque, não se descuide do seu goleiro e procure deixá-lo sempre bem colocado, pois você pode sofrer um chute fulminante a qualquer momento.

★ Enxergando uma boa brecha na defesa inimiga, chute logo, mesmo que você esteja no meio do quadra. Os goleiros deste game são frangueiros e você tem grandes chances de marcar o ponto.

★ As partidas têm sempre três períodos de 20 minutos de duração. Ainda bem que o tempo não é real.

O jogador perseguido pela setinha é aquele que está sob os comandos de seu joystick. Faça marcação cerrada

No intervalo do segundo para o terceiro tempo, fique ligado nas instruções do técnico

COMANDOS

1	Chutar para o gol/disputar divididas
2	Passar o disco/mudar setinha do jogador de defesa/soco

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL NovaLogic			
Simulador		1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

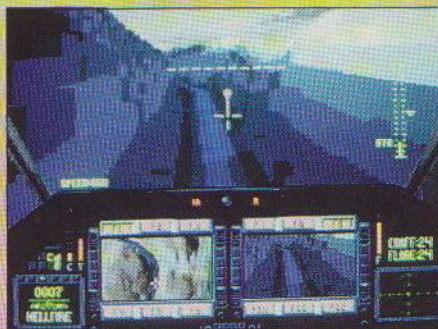
Se algum simulador de vôo para computador já mereceu de AÇÃO GAMES uma nota máxima em qualidade gráfica, esse game é Comanche. A Softhouse NovaLogic caprichou mesmo. Usou a tecnologia de Bitmapping, em que as imagens são quadriculadas na montagem, para garantir uma visão quase real do cenário. Conforme você se desloca, as sombras se projetam como numa paisagem de verdade.

Helicóptero moderno

O helicóptero Comanche é o mais moderno em uso nas Forças Armadas dos Estados Unidos. É um dos mais rápidos (atinge 300 Km/h), mais carregados de munição e inteiramente blindado. E possui tecnologia de última geração: infravermelho para ação noturna, sistemas de defesa antimísseis, localização de alvos, tudo feito eletronicamente.

Missão noturna, com infravermelho. Nos monitores do painel, visão detalhada do terreno e do alvo

Jogabilidade

Além dos gráficos animais, *Comanche* bate muitos simuladores anteriores em jogabilidade. Os comandos são simples, leves e reagem no ato. Isso tudo deu ao game um dinamismo muito grande: você voa fácil e tem uma ótima noção de altitudes e distâncias.

Vôo num canyon: projeção de luz e sombras e ótima sensação de relevo

Sem navegação

Uma das novidades de *C.M.O* é a ausência de sistemas de navegação. Suas missões acontecem em qualquer ponto do mundo e você não precisa encontrar seu alvo: ele está sempre na sua cara e basta detoná-lo. O game só lhe informa se o alvo é aéreo ou terrestre.

Com tempo nublado, voe sempre mais alto para rastrear todos os inimigos

Wingman

Em algumas missões você tem um helicóptero parceiro, que segue todas as suas ordens e movimentos. Seu nome é Wingman. Mas ele tem munição limitada e a tripulação não é nada esperta. Use-o sempre no começo das missões e mande-o como isca.

O Comanche da frente é seu Wingman. Cuidado para não trombar com ele

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC 386 AT, 25 MHz, Monitor VGA, 4 Mega de memória RAM e 12 Mega livres no Winchester. Compatível com as placas de som do mercado

AO ATACAR, NÃO FIQUE PARADO SENÃO VEM MÍSSIL COM CERTEZA

Como você percebeu, desafio não é forte do jogo, embora haja inimigos de montão. Mas o visual compensa e o som não fica devendo: seu operador avisa quando um míssil se aproxima ou quando há qualquer problema com sua aeronave.

Este é seu co-piloto, usando óculos para visão noturna. Atenção para o que ele diz

COMANDOS

Comanche utiliza joystick padrão e teclado combinados

JOYSTICK

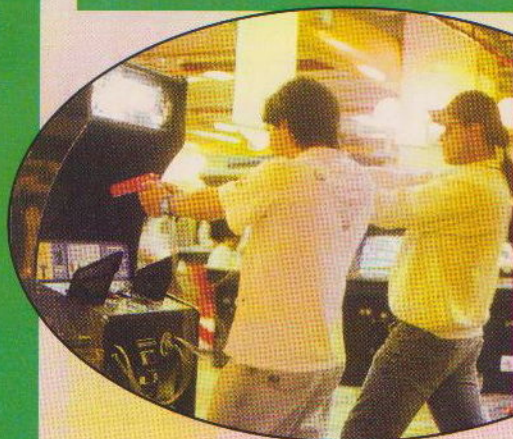
Movimenta o helicóptero em todas as direções, menos para subir e descer

Botão 1 **-** localiza o alvo
Botão Zero **-** dispara

TECLADO

Teclas para selecionar
1 a Zero - visões da cabine, das laterais e todas as demais

MONITOR ESQUERDO	
F1	visão aérea da região
F2	radar detalhado
F3	visão do alvo
F4	objetivo
F5	danos
F6	help
MONITOR DIREITO	
F7 a F12	mesmas funções

Tecla	Função
Z	canhão
X	foguetes normais
C	hellfires
V	stingers
B	acionar artilharia da base
N	armas do Wingman
M	dispara duplos foguetes normais
–	aumenta rotação do motor
+	diminui a rotação do motor

LETHAL ENFORCERS

ENTRE BANDIDOS E REFÉNS

Você dá um rolê tão animal e sangrento que deixaria qualquer Swat no chinelo. Atire em escritórios, aeroportos, metrô e em qualquer suspeito. Atire também em objetos, câmeras, placas etc e fature uns pontos a mais. Só fique atento para não acertar pessoas inocentes, que geralmente são reféns e passam agachados gritando "Don't shoot!".

Neste arcade, não há manche e botão: são pistolas e gatilhos mesmo. E jogar em dupla é bem mais divertido

Tiroteio no shopping center! Você contra uma enorme gangue de pistoleiros assassinos, sequestradores, e outras pragas que amedrontam os cidadãos comuns. Muita adrenalina! Mas tudo de mentirinha: você está jogando Lethal Enforcers, outro jogaço produzido pela Konami para salvar suas horas de tédio nos shoppings ou fliperamas.

O lance é o seguinte: você é um policial novato e tem que aniquilar um montão de criminosos barras-pesada. Para isso, você controla um joystick em forma de pistola apontado para a tela. Portanto, este arcade exige uma boa pontaria. Mande ver no gatilho, não tenha dó e seja rápido.

Só que é bem mais legal jogar em dupla: além da vantagem de um jogador cooperar com o outro, segue-se fielmente a história do jogo, em que os heróis são um franzino rapaz e uma morena (atraente, diga-se de passagem). Os gráficos são da hora, com cenários legais e personagens vividos por atores reais. Afinal, a galera que curte games violentos acha divertido matar de brincadeirinha e aos montes. Fazer o quê?

Oh não! Esta inocente senhora levou um tiro. Não faça isto, senão você perde uma vida

Acerte pneus, vidros, passageiros e motoristas destas carangas, todos malandros

Pra detonar o chefe deste furgão, acerte os pneus, o cara e as bombas que ele manda

No bairro chinês, mande bala nas placas e encontre armas extras

Acerte as partes inferiores do trem do metrô e encontre algumas armas extras

Este chefe se protege atrás da asa do avião. Faça pontaria na hora em que ele se levanta

Um chefe que enche! Comece atirando no helicóptero e depois detone o cara da metranca

Chefão final - destrua os seis canhões das asas e depois aniquile o cara da cabine, OK?

VOCÊ ENCONTRA LETHAL ENFORCERS NAS LOJAS DA REDE PLAYLAND

SAI NOVO VIRTUA RACING

A Sega vem pra detonar de novo, não dando tempo pra galera respirar: produziu Virtua Racing Wide Vision, uma versão melhorada do primeiro e magnífico Virtua Racing. Os gráficos continuam poligonais e as perspectivas ainda estão de enlouquecer. Mas a distância entre o assento do jogador e a tela agora pode ser regulada e o banco é inflável, para simular com maior realismo as sensações de um piloto em curvas e freadas. A tela quase dobrou de tamanho e um novo alto-falante foi colocado atrás da cabeça do piloto: você recebe sons delirantes na cachola.

FASES DE BÔNUS

Aparecem duas vezes no jogo e servem pra você faturar uns pontinhos extras. Aproveite!

Você tem tempo limitado para acertar a maior quantidade de alvos. Boa pontaria!

ARMAS

Você começa o tiroteio com um revólver 38 que tem 6 balas. Mas pintam outras armas que fazem os maiores detonos. Para pegá-las, basta acertá-las quando elas aparecem morgando em qualquer lugar da tela. Conheça as armas do jogo e crie calos no dedo que aperta o gatilho.

MAGNUM balas de grosso calibre

CANHÃO tiros muito largos e potentes

METRALHADORA pra peneirar o inimigo

PISTOLA AUTOMÁTICA faz o mesmo estrago que o 38, mas tem 12 balas

RIFLE DE ASSALTO pra arregaçar tudo : lança 3 bombas

PISTOLA DE GRANADAS faz um estrago respeitável

Para recarregar sua arma, atire para fora ou no centro do painel da máquina

VENDO

▶ Mega Drive transcodificado com oito cartuchos. Vítor F.Astolfi, tel.:(0172) 27-7860, São José do Rio Preto, SP.

▶ Cartucho Street Fighter 2, do Super Nintendo. Mário Flávio, tel.:(0132) 68-8777, São Vicente, SP.

▶ Mega Drive com dois controles. Fabrício dos Anjos Pardal, tel.:(011) 952-3591, São Paulo, SP.

▶ Dynavision 3 completo com três cartuchos. Henrique S. Cardoso, tel.:(0192) 77-1832, Artur Nogueira,SP.

▶ Game Gear com adaptador e nove cartuchos. Hélio de Souza A.Filho, tel.:(021) 289-0215, Piedade, RJ.

▶ Mega Drive japonês com dois controles e dois cartuchos. Gabriel Viana Silveira, tel.:(011) 822-4228, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Spider-Man, Castle of Illusion e Strider, do Master System. Joana Bárbara Granquinto, tel.:(011) 858-0582, São Paulo, SP.

▶ Phantom System com dois joysticks, adaptador e três cartuchos. Paulo R. Panisi, tel.:(011) 869-8908, São Paulo, SP.

▶ Bit System com três controles turbo, adaptador e seis cartuchos. Mauro Mitsuo, tel.:(011) 210-7647, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Pit Fighter, do Mega Drive. Vicente Eduardo Demasi, tel.:(011) 864-7008, São Paulo, SP.

▶ Coleção completa da Revista Ação Games. Fernando Viana Goya, tel.:(011) 946-2870, São Paulo, SP.

▶ O jogo Prince of Persia de Sega CD sem uso, na caixa. Tiago B. de Luca, tel.: (011) 542-0389, São Paulo, SP.

▶ Master System com 23 cartuchos, pistola, óculos 3D e rapid fire. Flávio R. Albuquerque, tel.:(021) 269-9693, Rio de janeiro, RJ.

▶ O cartucho Super Mario World, do Super Nintendo. Rodrigo Minelli, tel.:(011) 491-7171, São Paulo, SP.

▶ Master System 3 com dois controles. Iulda ou Vinícius, tel.:(011) 208-4033 r.276, São Paulo, SP.

▶ Master System 1 com quatro cartuchos e óculos 3D. Viviane Ribeiro de Castro, tel.:(011) 295-7465, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Kenseiden e Paper Boy do Master. Samuel Gonçalves, tel.:(011) 207-7418, São Paulo, SP.

▶ Mega Drive japonês na caixa com um controle e um cartucho. Thiago G.Ribeiro, tel.:(071) 321-8190, Salvador, BA.

▶ Phantom System completo com três cartuchos. Rafael Panke, tel.:(041) 256-5739, Curitiba,PR.

▶ Master System 2 com pistola e quatro cartuchos. Luciano Lima, tel.:(085) 227-9032, Fortaleza, CE.

▶ Master System 1 com pistola e seis cartuchos. Démerson Pereira, tel.:(011) 491-7014, São Paulo, SP.

▶ Game Gear com cinco cartuchos. Klaudio Henrique Aoki, tel.:(041) 225-8594, Curitiba, PR.

▶ O cartucho Super Mario World, do Super Nintendo. Douglas A. Cézar, tel.:(011) 546-5789, São Paulo, SP.

TROCO

▶ Bicicleta Caloi 10 por Mega Drive completo. Ivan Rodrigo de Oliveira, tel.:(021) 371-0607 (recado), Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos usados de Master System. Rafael Gomes da Rocha, tel.:(011) 944-1958, São Paulo, SP.

▶ Mountain Bike 15 marchas por Super NES ou Mega Drive com cartuchos. Leandro, tel.:(011) 813-1969, São Paulo, SP.

▶ Computador TK 95 completo por Mega Drive ou Super Nintendo. Raul Neto, tel.: (011) 869-9243, São Paulo, SP.

▶ Os cartuchos Kid Chamaleon e Streets of Rage, do Mega Drive por Magic Boy ou Quackshot. Jeferson ou Vítor, tel.:(011) 947-0866, Paulo, SP.

▶ Computador TK 95 com 11 f manual por Nintendo americ Adilson da Silva Cardoso, tel. 911-1841, São Paulo, SP.

▶ Walkiemachine por S Nintendo completo. Alisson Hen de Moura. Rua Jeruzalém , 105 perança, CEP 35701-032, Lagoas,MG.

▶ Cartucho Sonic, do Mega D por outro de meu interesse. Fab Lopes da Silva, tel.:(011) 205-4 São Paulo, SP.

▶ Cartuchos usados de Mega D Fábio Popinigis, tel.:(011) 816-3 São Paulo, SP.

▶ Cartucho Sonic, do Mega D por Streets of Rage. Arlindo Alme tel.:(071) 226-4312, Salvador, B

▶ Cartuchos usados de Ninte americano. André Juliano E tel.:(065) 563-1474, Paranaíta,

▶ Mega Drive com controles tu dois cartuchos por Super Ninte completo. Carlos Filipe R.Fern tel.:(011) 531-5034, São Paulo,

COMPR

▶ Mega Drive com dois contro um cartucho. Diego Ferna Paisane, tel.:(0427) 23-4 Guarapuana, PR.

▶ Mega Drive completo. Cons tino D. Filho, tel.:(041) 335-4 Curitiba, PR.

▶ Cartuchos de aventura Nintendo. Guilherme Farias Zab Rua Dr. Álvaro Costa, 144, B Apto. 201, CEP 96201-560, Grande, RS.

▶ O cartucho Great Basket Master System. Ernesto Tum tel.:(011) 491-3675, São Paulo,

▶ Mega Drive, Master System Nintendo usados. Allan ou Fabr tel.:(033) 621-2521, Manuque,

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anu ciar e escreve seu classific do em uma carta para: Aç Games Clube, Av. Nações Un das, 5777, 2º andar, CEP 054 900, São Paulo, SP. Os anún os são GRÁTIS.

ROMAGNOLI

89,7 São Paulo

Essa é a rádio.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 38, julho de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de julho/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
ALIEN 3

Este jogo nunca teve fama de ser muito fácil mas, na versão para SNES, está mais maneiro. Nossos pilotos darão o serviço completo

MEGA
SUMMER CHALLENGE

Um bom game para juntar a galera nestas férias e fazer competições de canoagem, arco e flecha, atletismo e outros esportes olímpicos

NINTENDO
DUCK TALES 2

Tio Patinhas e sua turma embarcam em mais uma aventura por vários lugares do mundo, caçando tesouros milionários

SHOTS

A Sega vai lançar nos Estados Unidos um revolucionário serviço que "transmite" jogos por TV a cabo. Com isso, os usuários não precisarão mais ter os cartuchos para jogar. Não é demais?

AÇÃO GAMES. FEITA POR QUEM CURTE E ENTENDE DE VIDEOGAMES

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

HAJA LENHA PRA QUEIMAR!!!

ÚLTIMOS DIAS DA GRANDE QUEIMA DE CARTUCHOS NA "TUTTI GAMES".

EGA DRIVE US$ NSULTE JÁ

REET FIGHTER II
ESERT STRIKE II
FATAL FURY
FLASH BACK

M. DRIVE US$ 15,00

ARIEL MERMAID
BATMAN RETURN
POWER ATLETE
ROLO
SUNSET RIDERS
SONIC II
TARTARUGA IV
CRUE BALL
CASTLE OF ILUSION
DEVIL CRASH
FANTASIA
FIGTHING MASTERS
GOLDEN AXE I
GOLDEN AXE II
F1 NAKAGIMA
QUACK SHOT
STREET OF RAGE
S.MÔNACO GP
SONIC

. NES US$ 25,00

CHESTER CHETAH
DRAGOSN LAIR
DESERT STRIKE
F1 AGURI SUZUKI
F ZERO
HOOK
MICKEY-M. QUEST
SIMPSONS
ROBOCOP III
STAR WARS
S.SOCCER CHAMP
DUNKSHOT BASKET
TINNY TOON
TENIS
TOP GEAR
GUN FORCE

M. DRIVE US$ 19,00

ALIEM III
GREENDOG
SPIDERMAN
SIMPSONS
TASMANIA
A. SENNA GP
BULLS X LAKERS
ECO DOLFIN
HIT THE ICE HOCKEY
ROAD RUSH II
SUPERMAN
TALESPIN

M. DRIVE US$ 25,00

BATMAN III
DESERT STRIKE
EX MUTANTS
FLINTSTONES
JAMES BOND 007
JENNIFER (TENNIS)
KID CHAMALEON
SIDE POCKET
STREET OF RAGE II
W. TROPHY SOCCER
TINNY TOON
X MEN

M. DRIVE US$ 33,00

BEST OF THE BEST
CHAKAM
CYBERCOP
D. DRAGON
G. LOC
OUT RUM 2019
S. PLATER HOUSE II
7 UP SPORTS

NINTENDO 8 BITS US$ 14,00

BATMAN I
DJ BOY
HOOK
INDIANA JONES
VOLEY DE PRAIA
PUNISHER
ROBOCOP III

NINTENDO 8 BITS US$ 18,00

CAPITÃO PLANETA
F1 HERO II
FLINTSTONES
FERRARI G. PRIX
GOAL
POWER BLADE II
ROCKMAN IV
SIDE POCKET
SIMPSONS
SUPERMAN
S.MARIO III
STREET FIGTHER II
TINNY TOON
WACKI RACES

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL, ENTREGAS SUPER RÁPIDAS.

NINTENDO 8 BITS US$ 25,00

BARTMAN RADIO ACTIVE
PERNALONGA
DARK WING DUCK
FLASH X BATMAN
GATO FELIX
SPIDERMAN
STREET FIGHTER III
STREET FIGTHER IV

S. NES US$ 28,00

ALIENS X PREDATOR
AXELAY
BATMAN RETURN
BULLS X BLAZERS
RUSHING BEAT
PRINCE OF PERSIA

S. NES US$ 36,00

ALIEN III
BEST OF THE BEST
CONTRA III
FATAL FURY
GOAL
JACK CRUSH
OUT OF THIS WORLD
OUT LANDER WING COMANDER
STREET FIGHTER 2½
RAMA½ II
NIGEL MANSEL

APARELHOS US$

S. NINT. BABY US$ 150,00
S. NINT. COMPL. US$ 190,00

S. NES US$ 50,00

BUBSY
S.F. 2 CHAMPION EDITION
DRAGON BALL
FINAL FIGTH II
STREET COMBAT
TASMANIA

S. NES US$ CONSULTE JÁ

BATLETOADS
COSMO POLICE II
PUTTY
ROYAL RUMBLE
TWIN BEE POP'N
VEGAS STAKES
KAWASAKI CARIBEAN

S. NES US$ 18,00

ACROBAT MISSION
DARIUS TWIN
JOE MAC II
MAGIC SWORD
POWER ATLETE
ROAD RUNER
RIVAL TURF
SPIDERMAN X X-MAN
STRIKE GUNNER
SIMPSONS
SONIC BLASTIMAN
TARTARUGAS IV

. BARÃO DE LIMEIRA, 1162 5o AND. - CONJ. 52 TRONCO CHAVE/FAX: (011) 221.6722

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

A DYNACOM APRESENTA

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.